
an Turismo 2 : la soluce indispensable à posséder d'urgenc
Dreamcast N64 PlayStation/PlayStation 2 Arcade GB
Joypad
N° 95 mars 2000
Le magazine des consol
Resident Evil 3
Le verdict !
ode Veronica (DC)
o Hazard Zero (N64)
ISS Pr
Evolution
Le meilleur f
du mond
ant-première
yphon filter 2
Racing
onaldo V-Football
PlayStation 2
Dernières infos
avant le jour J
a Dreamcast
e rebiffe !
zy Taxi
yman 2
A 2000
Rally 2
T 4161 - 95 - 35,00 F
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP



En l'an 2000...

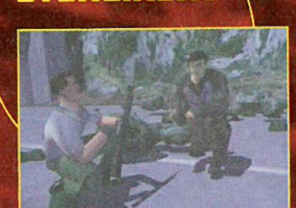
La phrase commençait souvent ainsi : « En l'an 2000... » suivait ensuite une série d'exploits extraordinaires que la NASA compte depuis le jour de sa création au nombre de ses projets. Il était question de vaisseaux spatiaux, de conquête de Mars voire plus si affinité, de voyages intersidéraux vers l'infini et au-delà. L'an 2000 est là et l'on patauge toujours dans la pollution des véhicules et pour ce qui est des voyages, on préfère encore prendre le train et filer le week-end à la campagne. S'il faut être surpris, en l'an 2000, peut-être est-ce en contemplant l'univers du jeu vidéo en pleine explosion. Faute de visiter la planète rouge voici que le mois de mars nous amène la PlayStation 2, qu'en mai prochain, Nintendo, lors de l'E3, pourrait bien faire des annonces fracassantes et que Sega compte sur toute l'année étoffer de pièces précieuses la ludothèque de la Dreamcast (Shenmue ne fut qu'un avant-goût). En l'an 2000, on s'initiera aux plaisirs du DVD, du son DTS, du GD-Rom, des cartes 3D, des nouvelles portables couleurs et à bien d'autres choses encore. Il ne fallait donc pas compter sur la NASA mais bien plus sur Sega, Nintendo et Sony.

T.S.R.

sommaire

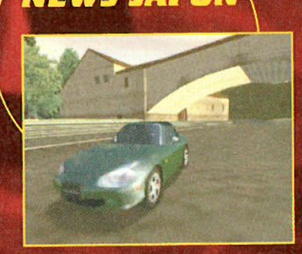
Il se dit dans les milieux autorisés que les trois premiers jeux qui accompagneront le lancement officiel de la PlayStation 2 en France, seront GT 2000, F1 2000 et le Monde des Bleus 2 (titre non définitif). En attendant ce jour bénit, ce mois de mars est à placer sous le signe de l'abondance. Le retour de l'euphorie vidéo-ludique, en attendant la PlayStation 2, semble bien là et ce n'est pas pour nous déplaire, bien au contraire ! Les vaches maigres, n'auront donc pas duré cette année ! Tant mieux !

ÉVÉNEMENT — 8



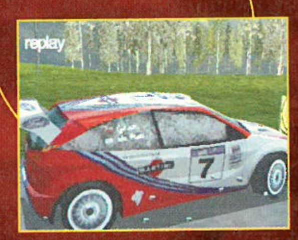
Le virus du Syphon fait son come-back après avoir fait transpirer pas mal de joueurs sur Play ! La seconde mouture propose désormais le jeu à deux, ainsi que de nouvelles infiltrations périlleuses. Pour plus d'infos, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

NEWS JAPON — 21



La PlayStation 2 nous dévoile un peu plus ses capacités avec le fabuleux Baseball The End of the Century et Type-S, le jeu de course de Square ! Sur DC, il y aura aussi des tas de news à la pelle avec Power Stone 2, Grandia 2... Supeeeeeer !

NEWS EUROPE — 32



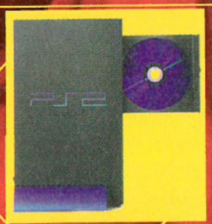
Même sur le Vieux Continent, on sait faire des jeux. La preuve par mille avec Colin McRae Rally 2, Ronaldo V-Football, Nightmare Creatures 2... Si ça continue comme ça, on pourra peut-être mettre les Japonais au chômage !

NET P@D — 68



En vrac, vous trouverez dans le Net P@d de ce mois Lara Croft sur Dreamcast, Monica Lewinsky dans Duke Nukem, des jeux Square pour la Wonder Swan, une nouvelle console basée sur un lecteur de DVD... En bref, toutes les rumeurs du monde vidéo-ludique.

INFO OU INTOX



JEUDI 10 FÉVRIER 2000. SUR LCI, À 7H30 DU MAT'. LE CORRESPONDANT AU JAPON DE LA CHAINE INFO INTERVIENT POUR INFORMER LE MONDE QUE SONY AURAIT DES PROBLEMES DE COMPATIBILITÉ AVEC SES JEUX PLAYSTATION 1 SUR LA PLAYSTATION 2 ! SELON RICHA BRUNOIS DE SONY FRANCE, JOINT PAR TÉLÉPHONE, « CES RUMEURS NE SONT PAS FONDÉES DU TOUT. LA COMPATIBILITÉ ASCENDANTE RESTE VALABLE POUR 99 % DES JEUX PS1 », ET AJOUTE « ... LE DVD, ÉGALEMENT DÉCRIÉ, SERA BIEN COMPATIBLE AVEC LES DVD-VIDÉO, COMME PRÉVU AU DÉPART ». DONC, PAS DE PANIQUE À AVOIR, LA PLAYSTATION 2 SEMBLE BIEN PARTIE POUR COMBLER JOUEURS ET CINÉPHILES !

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood), Julien Chièze (Gollum), Karine Nitkiewicz (Karine), Julien Hubert (Julo) et Jérôme Darnaudet (Casque Noir).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX
LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)
SERVICE PROMOTION
Promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 380 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Resident Evil 3 © Capcom.

Commission paritaire : 73360
Ce numéro comporte un supplément sur Gran Turismo 2 de 64 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture, ainsi qu'un encart Digitall de 338 pages, jeté, uniquement en kiosque et en France métropolitaine .

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1998

JOYPAD 95 MARS 2000

ZOOMS — 73



La Dreamcast prend du poil de la bête avec Bio Hazard Code Veronica, et Kikaioh. Quant à la Play, elle se complaît dans le RPG avec Vagrant Story et Valkyrie Profile. Les sentences seront sans appel (à tarte) !

TESTS — 89



Le test de Resident Evil 3 va vous procurer la chair de poule, âmes sensibles s'abstenir ! ISS Pro Evolution, jeu de foot ultime ? Rayman DC, meilleur jeu de plate-formes de l'univers ? Crazy Taxi, super dément ? Une solution pour tout savoir !

ARCADE — 2001

Zéro, c'est le nombre de nouveaux jeux disponibles ce mois-ci dans les salles d'arcade. Ne vous étonnez pas alors de ne pas trouver de page 2001 dans le mag. !

COTÉ PÉCÉ — 134



En ce moment le père RaHaN se la coule douce en rendant ses textes en retard et en prenant des jours de congés improvisés. En fait, il passe son temps à jouer sur PC, sur des RPG plus précisément. Ultima 9, Planescape Tournament...

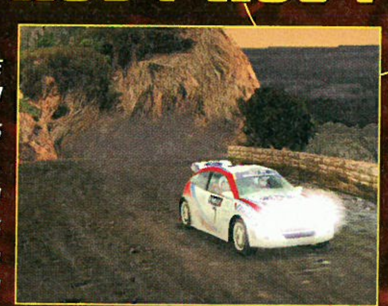
ASTUCES — 136



La blague pourrie du mois parle d'un citron qui fait un casse à la banque. La chute promet bien sûr d'être ultra minable. Comme toujours, je me la donne grave !

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

V-RALLY 2 PROMET D'ETRE UNE VÉRITABLE BOMBE AMBULANTE SUR DREAMCAST ! GRAPHISMES DÉMENTIELS, DÉRAPAGES PASSIONNANTS DANS LA GADOUE VIRTUELLE, LES ACCROS DE LA COURSE DE RALLYE VONT EN PERDRE LEUR LATIN ! AVEC LES FABULEUSES CAPACITÉS DE LA CONSOLE DE SEGA, J'EN CONNAIS DES CŒURS QUI VONT FLANCHER !



PlayStation

Armorines (Zoom)	130
Chaos Break (Zoom)	87
Chase the Express (Zoom)	87
Coolboarders 4 (Test)	132
Dancing Stage (Zoom)	86
Dracula (Test)	131
Défi au Tetris Magic (Test)	131
Grandia (Test)	124
International Track and Field 2 (Test)	114
ISS Pro Evolution (Test)	98
LMA Manager (Zoom)	87
Popoloicros 2 (Zoom)	87
Railroad Tycoon 2 (Test)	130
Rally Championship 2000 (Test)	110
Resident Evil 3 (Test)	92
Road Rash Jailbreack (Test)	132
Rollcage Stage 2 (Test)	116
Shadow Madness (Test)	131
Silhouette Mirage (Zoom)	88
Soumatou (Zoom)	87
Special Ops (Test)	130
Supercross 2000 (Test)	132
Tiger Woods PGA 2000 (Test)	132
Trasher Skate and Destroy (Test)	132
Vagrant Story (Zoom)	74
Valkyrie Profile (Zoom)	76

Nintendo 64

Castlevania 2 (Test)	122
Tony Hawk's Skateboarding (Test)	118

Game Boy Color

Rayman (Test)	128

Dreamcast

Bio Hazard : Code Veronica (Zoom)	80
Crazy Taxi (Test)	108
Evolution 2 (Zoom)	86
Fish Eyes (Zoom)	88
NBA 2K (Test)	120
Puyo Puyo Da ! (Zoom)	88
Kikaioh (Test)	78
Rainbow Cotton (Zoom)	86
Rayman 2 (Test)	104
Senritsu (Zoom)	88
Soul Reaver (Test)	131
Undercover (Zoom)	88



En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania

Démonstrations

MERCREDI 1er MARS - SAMEDI 4 MARS



Seul ou à 4, ISS Pro Evolution reste la référence absolue en matière de simulation de foot : moteur entièrement nouveau, 9 stades majeurs, 52 équipes nationales et 16 équipes de club (2 équipes emblématiques de chaque pays). Sauvegardez vos buts, créez vos joueurs, effectuez des transferts de joueurs.. et appréciez l'intelligence artificielle encore jamais créée pour un jeu de foot !

Démonstrations

MERCREDI 8 MARS - SAMEDI 11 MARS

RESIDENT EVIL 3

ne atmosphère inimitable pleine de tension et de suspense : us de zombies (10 sortes différentes) à l'intelligence artificielle plus poussée , plus difficiles à combattre, plus rapides et plus agressifs... Chacune de vos décisions influencera le dénouement de cette histoire non linéaire !

RESIDENT EVIL 3

Mélangeant action et réflexion ce jeu enchantera aussi bien les fans de combat que les adeptes de casse-tête ! De nombreuses améliorations propres aux capacités de la DC : 60 images/s, une qualité d'image haute résolution, 20 ennemis, 11 boss, une durée de vie exceptionnelle... La vengeance de Raziel ne fait que commencer.



Démonstrations

MERCREDI 15 MARS - SAMEDI 18 MARS

rollcage STAGE II



Rollcage nous revient dans une version extrême ! 6 décors, un nouveau moteur graphique, une musique d'enfer, plus de 20 voitures et circuits différents, 5 leagues, de nouveaux modes de jeu (dont un mode multi-joueurs) : time attack, survivor, demolition, de nouvelles armes, bref seul ou à deux Rollcage va vous éclater !

Démonstrations

MERCREDI 22 MARS - SAMEDI 25 MARS

fear effect

remier jeu en full motion FX (technique permettant au personnage 'évoluer dans un décor de scènes cinématiques), une multi-animation des personnages donnant une totale liberté de mouvement. Plus de 20 heures de jeu, 3 personnages différents à incarner.



Licence NBA officielle avec toutes les



équipes du championnat américain ! Tous les mouvements sont rapides et fluides grâce aux 1600 gestes reproduits par la motion capture : 400 basketteurs, 29 équipes de la NBA, 28 stades, mode arcade ou simulation. Faites votre choix !



Tous les mercredis et samedis dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

L E S M I C R O M A N I A

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Ccial Carrefour Antibes
06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS NOUVEAU
C.Ccial Auchan La Chapelle-Saint-Aubin
78650 La Chapelle-Saint-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE NOUVEAU
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55,41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY NOUVEAU
C.Ccial Auchan Val de Fontenay
9412 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE NOUVEAU
C.Ccial Géant La Valentine - 13001 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN NOUVEAU
C.Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE NOUVEAU
C.Ccial Auchan Les Trois Fontaines
45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

P A R I S

5 MICROMANIA FORUM DES HALLES
, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

5 MICROMANIA MONTPARNASSE
26, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

5 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
alerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

5 MICROMANIA OPÉRA
assage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

5 MICROMANIA ITALIE 2
. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

5 MICROMANIA EOLE
are Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

R É G I O N P A R I S I E N N E

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin - 78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les Quatre Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les 3 Fontaines - Niveau Bas - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

www.micromania.fr

Pour tout savoir, à tout moment sur tous les jeux !

NOUVEAU !
18000 codes, astuces soluces à consulter gratuitement

FLASH-INFOS :
L'information de dernière minute.

INFORMATIONS :
L'actualité des jeux, les démonstrations en magasin...

MEDAL OF HONOR :
Pour chaque nouveauté, nous effectuons un test : découvrez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

ZONE MICROMANE :
Avec la Mégacarte consultez en temps réel le prix de reprise des jeux, votre compte personnel, le total de vos avoirs, les coordonnées des Micromania...

À LA UNE SUR :
Allez directement à l'information PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy...

CODES ET ASTUCES
Consultez dès maintenant et gratuitement 18 000 codes, astuces, soluces ! Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Crash Team Racing, Age of Empires 2, Final Fantasy 8...

ZOOMS :
140 nouveaux Zooms sur les meilleurs jeux du moment à découvrir d'urgence !



OFFRE PRIVILÈGE
Si vous n'avez pas encore d'accès internet, Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit* à Internet.

GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez** peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 50 F.

PROCHAINES SORTIES
Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

ÇA VIENT DE SORTIR
Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

E-NEWS MICROMANIA
Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

L'actualité de votre Micromania en instantané sur **www.micromania.fr**

Informez-vous sur les promotions, les démonstrations, les événements qui ont lieu dans votre Micromania.

PROVINCE

6 MICROMANIA CAP 3000
Ccial Cap 3000 -RDC - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

6 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

3 MICROMANIA VITROLLES
Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

3 MICROMANIA AUBAGNE
Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

1 MICROMANIA DIJON
Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

1 MICROMANIA TOULOUSE
Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

4 MICROMANIA MONTPELLIER
Ccial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

4 MICROMANIA NANTES
Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

5 MICROMANIA ORLÉANS
Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

1 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 670400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66



EDITEUR : SONY C.E.
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : AVRIL 2000

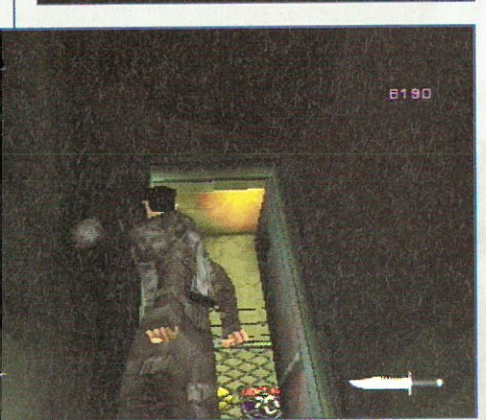
Syphon Filter 2

Les virus ont la peau dure

APRÈS LE « PAS TOUT À FAIT PARFAIT » PREMIER ÉPISODE, SYPHON FILTER NOUS REFAIT LE COUP DU VIRUS MORTEL PRÊT À RAVAGER LA TERRE. UNE SUITE SANS GROSSES SURPRISES, MAIS AU GAMEPLAY BIEN RÔDÉ...

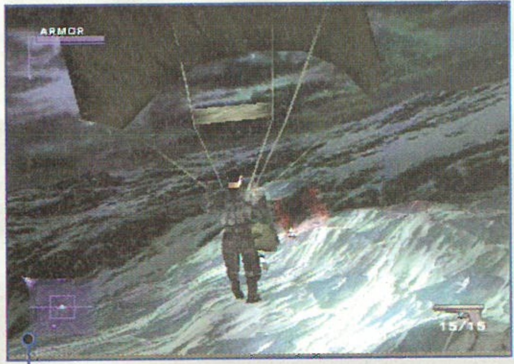






Gabriel Logan est le prototype même de l'agent secret parfait. Playboy, rigolard, toujours à l'aise, rompu à toutes les techniques de combat et jamais à court d'idée, Gab peut faire face à toutes les situations sans jamais perdre son self control. Tenez, lorsqu'il a été confronté au virus Syphon Filter, par exemple... bin le gars n'a jamais flanché, et il a finalement réussi à sauver l'humanité, après avoir anéanti des cohortes d'ennemis et risqué sa peau à maintes reprises (de volée).

Sauveur de l'humanité, donc , Logan s'imaginait déjà profitant d'un repos bien mérité, en compagnie d'une pépé top gaulée (à tort)... Seulement voilà, comme tout agent secret digne de ce nom, Gab ne connaît aucun répit (de maïs). Sans cesse poursuivi par ses démons, il attire les emmerdes dès qu'il pointe le bout de son nez aquilin. Bref, à peine sorti de ses démêlés musclés avec le Syphon Filter, v'la t'y pas que le zing le ramenant à sa base se fait descendre en vol par une escadrille d'avions de chasse ! Diantre, damned, mais qu'est-ce donc ? J'vous le donne en mille : Syphon Filter 2, pardi !



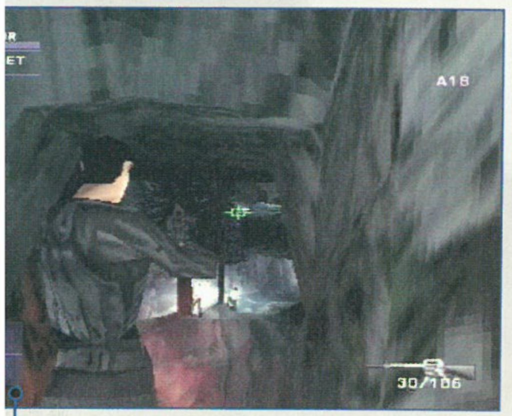
La toute première mission débute par une courte séquence de saut en parachute.



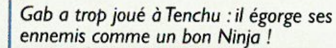
ON PREND LES MÊMES...

Et on recommence ! Bien tiens, pourquoi changer une recette qui fonctionne à merveille. Vu le succès du premier épisode, les développeurs d'Eidetic n'ont pas cherché la difficulté. Loin de là. Pour cette suite, ils ont tout bêtement repris le concept éprouvé de Syphon Filter et nous ont pondu un ch'tit scénario catastrophe en toile de fond, histoire de bien immerger le joueur dans l'aventure (Simone). Ainsi donc, ce



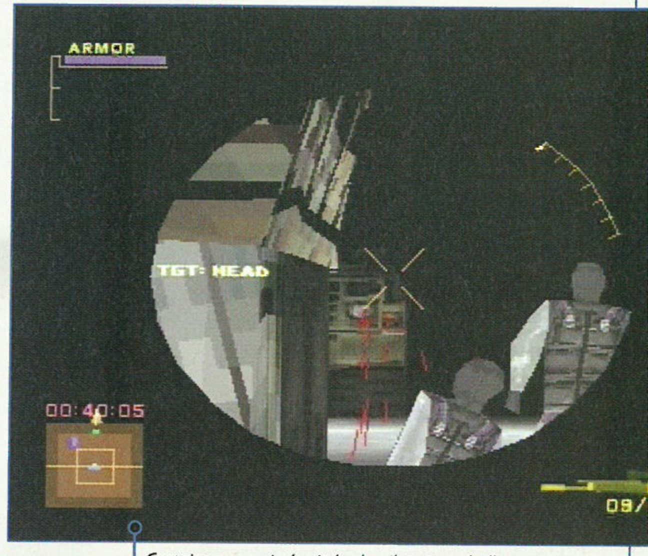


La visée automatique est bien pratique pour avoir une chance de survivre au milieu d'un nid ennemi.


Gab a trop joué à Tenchu : il égorge ses ennemis comme un bon Ninja !







Certains ennemis équipés de gilets pare balles ne peuvent être tués que par une balle logée en pleine tête.

second opus se déroule dans la continuité directe de son aîné. Gab et toute sa bande de joyeux lurons ont terrassé tous les vilains méchants, et rentrent à leur QG en toute décontraction (avant). Et là, paf ! Toute l'équipe se retrouve en très fâcheuse posture, en moins de temps qu'il n'en faut à Kendy pour sortir une connerie (au lait). L'avion qui les ramenait à bon port se crashe, ils sautent tous en parachute et atterrissent sur une calotte glacière, quelque part dans le trou du cul du monde... Isolés, loin de toute civilisation, les pauvres bougres comptent leurs morts, pansent leurs blessés et tentent de rentrer en communication avec les secours.
Accompagné de quelques GI, Gab se retrouve une nouvelle fois plongé en territoire hostile, grouillant d'ennemis surarmés prêts à pratiquer leur sport favori : le Head Shot ! Ainsi débute votre première mission : placer une balise qui permettra aux secours de venir vous tirer de ce bourbier et « nettoyer » les lieux de toute résistance. La routine, quoi...

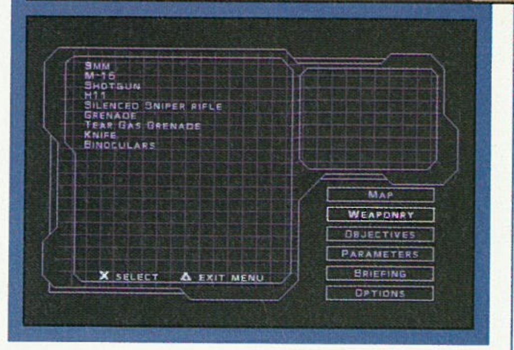
TROP SEMBLABLE ?

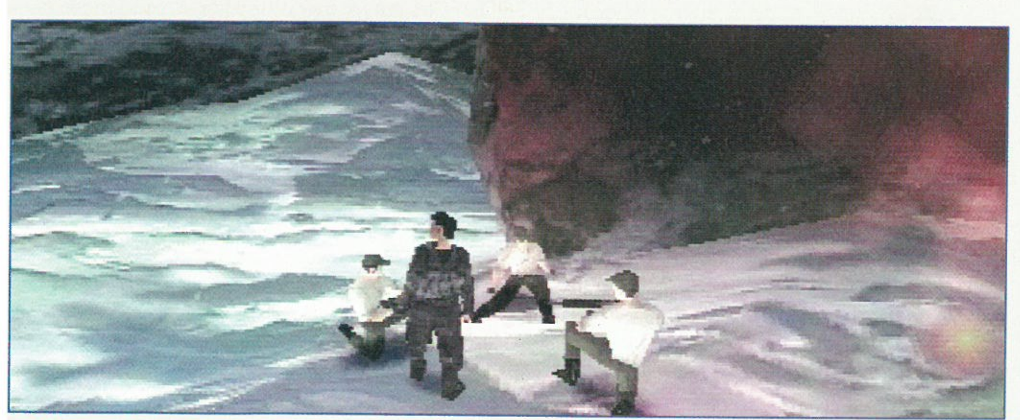
Dès les premiers instants de jeu, Syphon Filter 2 s'avère très semblable au premier épisode. Maniabilité identique, démarche chaloupée ridicule de Gab, graphismes similaires, action inchangée... Hum, ça fleure bon la copie carbone tout ça ! Certes, certes, mais à l'instar du précédent cru, SP2 s'avère toujours aussi exal-

MON ARSENAL DU GENTIL TUEUR

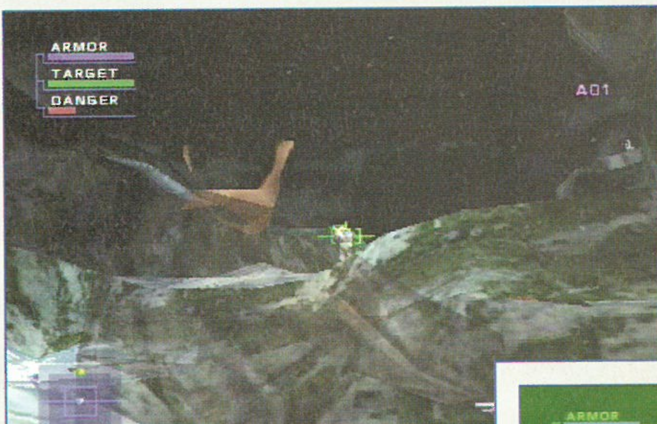
En bon jeu d'action, Syphon Filter 2 met à votre disposition un arsenal ultra complet, aussi varié qu'efficace. En tout, ce sont plus de 25 armes et autres gadgets qui vous permettront de tuer, tuer et bousiller tout ce qui bouge : 9mm, M16, shotgun, semi-automatique, fusil de snipe (mon préféré), grenades, lacrymogènes, couteau, arc électrique (arme silencieuse pour les missions d'infiltration), lance-flammes, lunettes pour la vision nocturne... L'ami Gab peut décidément compter sur le fin du fin de la technologie pour faire parler la poudre (quelle expression de merde) !







PAR ELWOOD



La gestion des caméras est parfaite : Gab devient transparent lorsqu'il est adossé à un mur.





Encore une séquence furtive ou il faut poignarder les ennemis pour ne pas donner l'alerte.

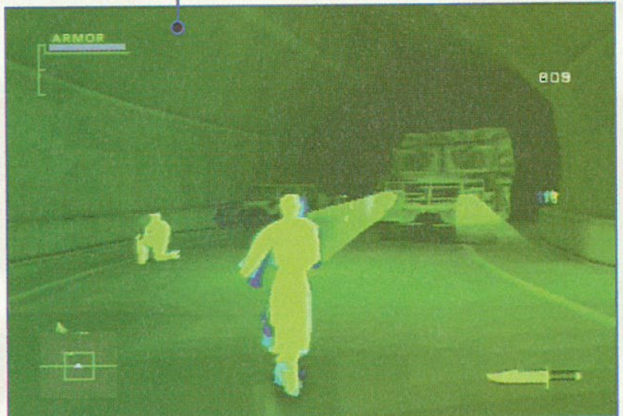


Il faut sans cesse jongler avec les tours de garde pour ne pas se faire repérer.

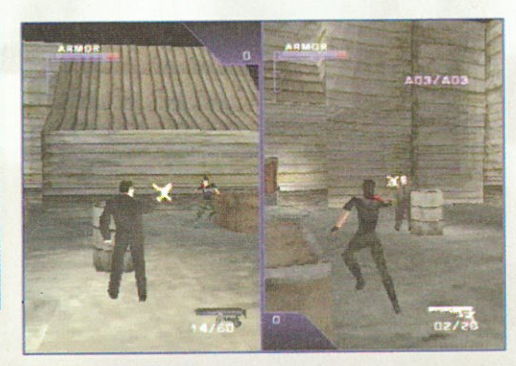


L'arc électrique : parfait pour mettre K.- O. un garde sans donner l'alerte.

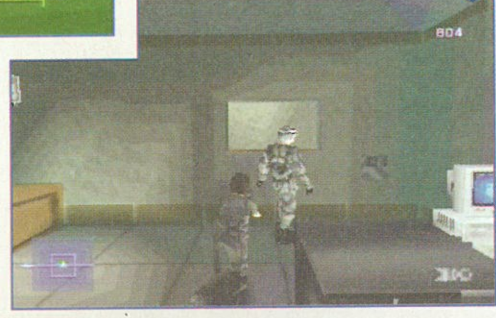
La vue avec les lunettes de vision nocturne est assez classe.



tant et prenant. En quelques minutes, on s'immerge dans l'univers du jeu et on a du mal à décrocher. En effet, servie par une action menée tambour battant et par un scénario aussi bien écrit que convenu, cette suite s'avère ultra efficace (cadeur). Comme dans un bon film d'action, vous n'aurez pas un seul instant de répit et dès qu'une mission semble bouclée, un rebondissement inattendu vient bouleverser les événements ! Exemple : à un moment donné, vous croisez deux GI en faction dans une grotte glacée. Soudain, une bande d'ennemis fait irruption à proximité et l'un des GI se met à canarder comme un malade. Grave erreur ! Provoquant une avalanche, la grotte s'effondre et vous coupe du reste de votre équipe. Et hop, la mission s'étoffe d'un nouvel objectif : trouver du C4 et déblayer l'accès à la grotte. Ce genre de rebondissement survient régulièrement au cours des différentes missions et procure au jeu un petit côté « théâtral » franchement bienvenu (euh... non rien). Au-delà de ces variations scénaristiques, SP2 vous propose également d'incarner au fil des 20 missions, Gab - bien entendu (parfois accompagné de son ami Chance) - mais aussi Lian Xing (contaminée par le Syphon Filter). Le truc marrant, c'est que ces deux personnages mènent chacun de leur côté une aventure complètement différente, que vous êtes amené à vivre en parallèle d'une mission à l'autre ! Cette variation constante d'un perso à l'autre apporte au jeu une plus grande variété et une impression de répétition largement atténuée. D'autant plus que chaque mission propose des objectifs très différents : nettoyage en règle, désamorçage de bombes dans les structures d'un viaduc, séquences d'infiltration bien foutues, libération d'otages... Même si ce genre de challenge était déjà présent dans le premier Syphon Filter, ils sont ici encore plus intéressants ! La belle affaire...



Pour approcher un garde sans être repéré, il faut marcher accroupi.



QUELQUES GRANDS MOMENTS

Au fil des deux CD nécessaires pour accueillir l'intégralité du jeu, vous assisterez à quelques belles scènes d'anthologie, réellement bien pensées. L'exemple le plus parlant est ce passage ou Gab se retrouve en com-



e précurseur de l'action tactique en 3D temps ré



s décors et des sensations variés

mode 2 joueurs d'une qualité exceptionnelle

Des environnements 3D d'un réalisme saisiss





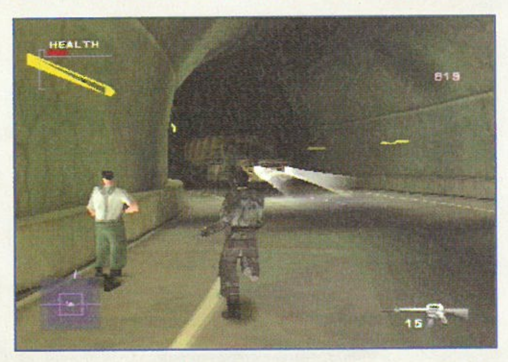


SOLUTIONS DE JEUX,
NOUVEAUTÉS ET JEUX CONCOURS
"GAGNEZ NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS"
SERVEUR VOCAL* 08.36.68.57.75/SERVEUR
MINITEL* 3615 CODE TAKE2. *2.23 FRS/MN

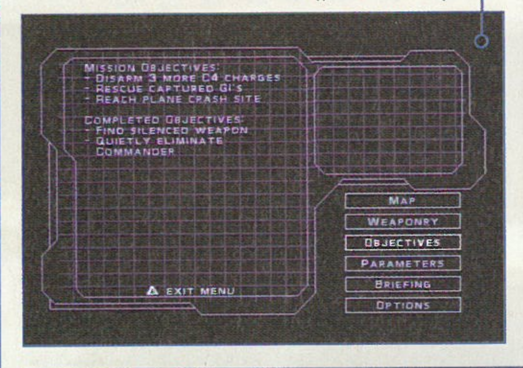




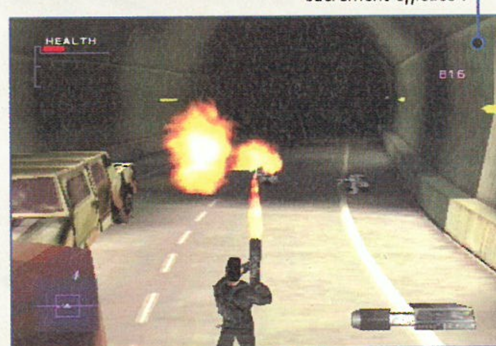
www.take2games.com



Les missions vous obligent souvent à remplir un paquet d'objectifs différents. Et il est gros le paquet. Faut du souffle. Pour le remplir.



Le lance-flammes, une arme pas très discrète mais sacrément efficace !





Le mode Deux Joueurs est souvent trop speed pour permettre les « Head shot » au fusil de snipe.

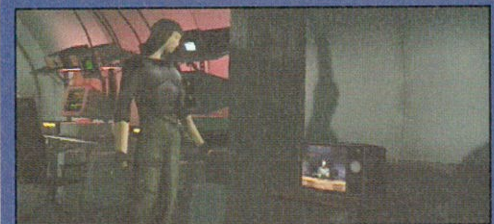
pagnie de Chance au fin fond d'un tunnel en pleine montagne. A une centaine de mètres de là, deux ennemis s'amusent à torturer deux pauvres GI agenouillés à terre. Là, vous vous dites « Ok, j'ajuste le fusil de snipe, je vise le premier mec, puis derechef je bute le second ! ». Ce faisant, vous vous apercevez que le second a le temps d'exploser la cervelle d'un GI, et que la mission échoue (il vous fallait protéger tous les GI) ! Rebelotte (vive les continues infinis). Mais, que faire... Simple : à un moment donné, les deux ennemis se retrouvent exactement dans le même axe. Là, vous prenez le snipe et hop, avec une balle, vous faites un double carton en pleine tête ! Des scènes comme ça fourmillent dans le jeu et très franchement elles s'avèrent souvent dignes d'un grand film d'action !

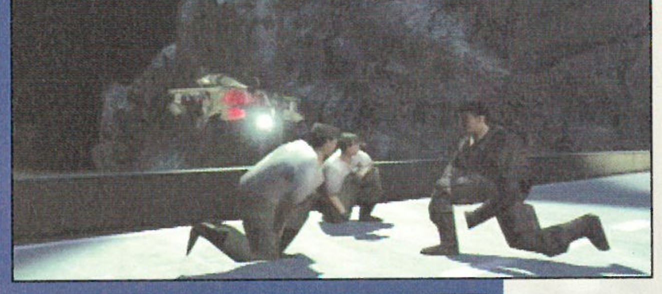
Pour parachever cette présentation de Syphon Filter 2, sachez que le jeu propose une nouveauté de taille : un mode Deux Joueurs en Deathmatch assez agréable, se déroulant via un écran splitté sur l'une des 20 maps disponibles (reprenant l'environnement des missions solo). D'autre part, au rayon des petites innovations, il convient de préciser que l'IA des adversaires a gagné en crédibilité, que l'on peut sauvegarder la partie en cours à n'importe quel moment, et que quelques effets visuels inédits font leur apparition.

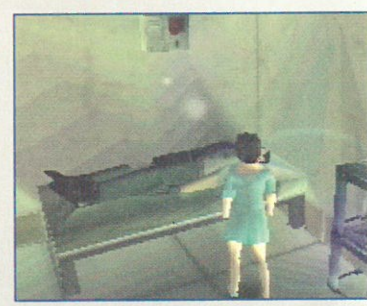
Bref, même si dans le fond de la baignoire, Syphon Filter 2 ressemble énormément à son prédécesseur, il semble cependant suffisamment bien réalisé pour rallier à sa cause les fans de jeux d'action musclés, proposant une once de finesse et une louche de grand spectacle...

CUT SCENES EN PAGAILLE

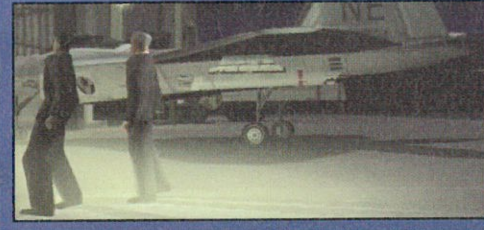
Vu la quantité industrielle de cinématiques ponctuant l'aventure, on comprend mieux pourquoi Syphon Filter 2 tient sur autant de CD ! Non, sans blague, entre les cut scenes utilisant le moteur 3D et les vraies séquences en images de synthèse, une chose est sûre : on ne risque pas de perdre le fil de l'action. Visuellement, toutes ces cinématiques sont très dynamiques et bien mises en scènes. Cependant, on regrettera la modélisation grossière des personnages, sortes d'amalgame de polygones trop carrés mal ajustés entre eux. M'enfin, ce côté bien cheap est agréablement rattrapé par des doublages entièrement en français de toutes les voix !





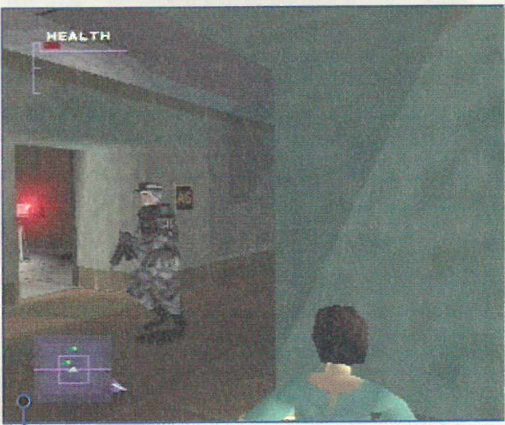












Les missions d'infiltration sont assez fun, et ne laissent aucune chance aux gros bourrins de service.

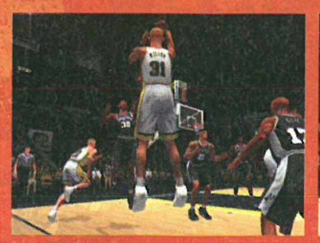
SEGA SPORTS

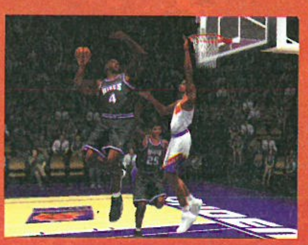
NBA 2K

NBA

NBA 2K SUR DREAMCAST.

PLUS JAMAIS VOUS NE JOUEREZ AU BASKET COMME AVANT.





NBA 2K : Les vraies équipes, les vrais joueurs, des actions hallucinantes, tout ça sur votre télé... Ce n'est pas parce que ça ressemble à une retransmission que vos petits doigts agiles ne doivent pas s'agiter sur les manettes. Êtes-vous à la hauteur pour jouer en NBA?

www.dreamcast-europe.com



SEGA



Jusqu'à 6 milliards de joueurs

EDITEUR : Infogrames
MACHINE : Dreamcast
DISPO. EUROPE : avril 2000

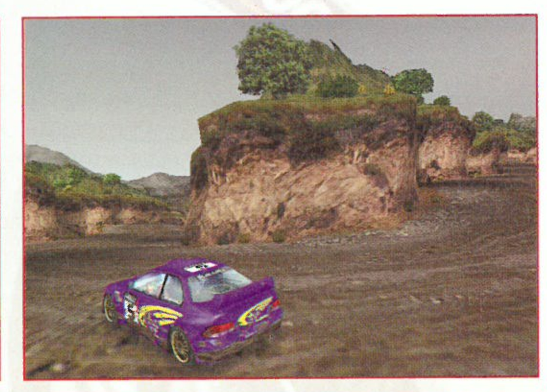
V-Rally 2 Millenium Edition

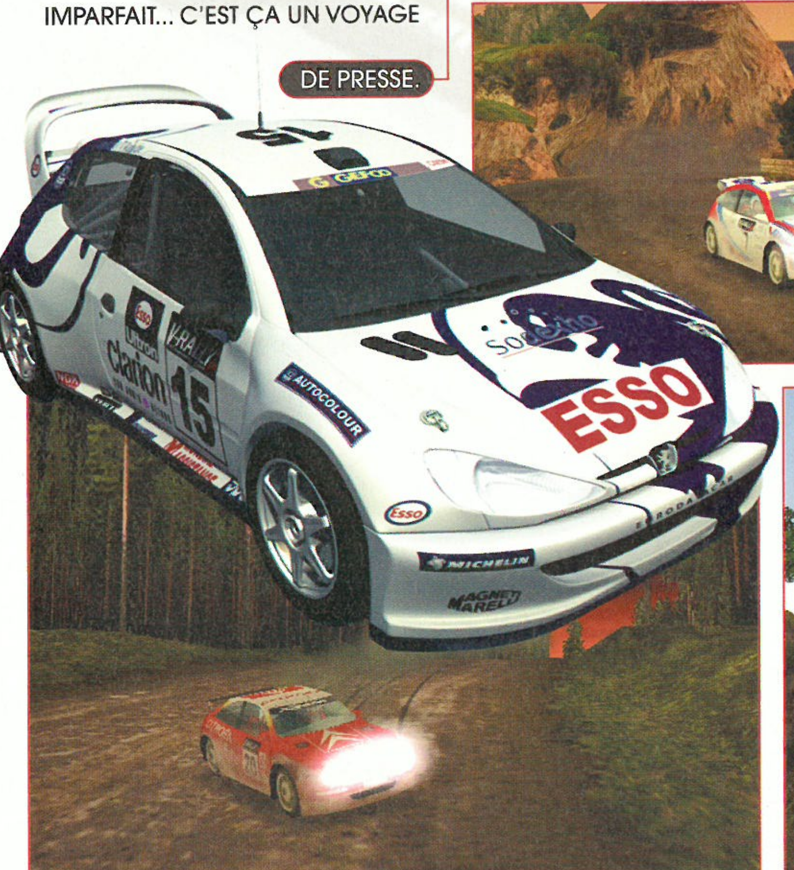
UN RÉVEIL DOULOUREUX À 6 HEURES DU MAT', UN VOYAGE EN T.G.V. DANS LA POSITION DU FŒTUS, LES RONFLEMENTS ASSOURDISSANTS DES ATTACHÉES DE PRESSE ET, QUELQUES HEURES PLUS TARD, LA DÉCOUVERTE D'UN JEU PROMETTEUR MAIS ENCORE IMPARFAIT... C'EST ÇA UN VOYAGE DE PRESSE.

Bien que controversé (si, si), V-Rally 2 a tout de même remporté un franc succès auprès du public. Si le titre d'Eden a connu un démarrage un peu inquiétant (Driver de GT Interactive a été un concurrent inattendu), au final, il s'en est plutôt bien sorti. A ce jour, cette simulation de rallye made in France s'est vendue à plus d'un million d'exemplaires dans le monde (c'est en Europe bien sûr que le produit a le plus cartonné, la culture rallye y étant plus développée qu'ailleurs). Une belle performance qui ne pouvait qu'encourager Stéphane Baudet et David Nadal (les pères fondateurs d'Eden) à continuer le développement de la version Dreamcast. Leur ambition est claire : enterrer définitivement Sega Rally 2 (les joueurs méritent mieux) et profiter des capacités de la machine pour faire de cette version 128 bits l'une des nouvelles références de la simulation automobile sur console. Rien de tel finalement qu'une petite visite chez Eden pour juger sur pièce.

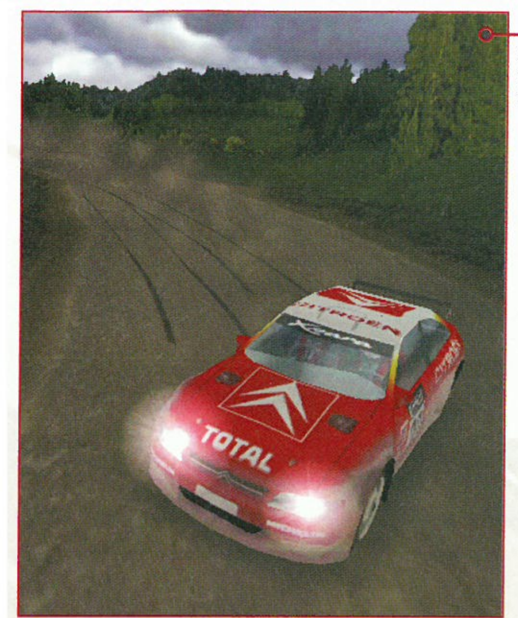
Refonte totale ou simple portage ?

Pour la petite histoire sachez que V-Rally 2 Dreamcast a été développé en parallèle à la version Play. Eden aurait très bien pu vendre le jeu en septembre au moment du lancement de la console, mais l'équipe a préféré revoir ses ambitions à la hausse et donner naissance









Apparemment, les sons posent quelques problèmes aux programmeurs. S'ils pouvaient s'inspirer de Colin McRae Rally ou de Rally Championship...

Pour modéliser les voitures, les graphistes ont bossé à partir de maquettes et de doc. techniques des constructeurs. Le résultat est impressionnant.



16 zones d'impact et des dégâts beaucoup plus visibles pour cette version 128 bits.



à un vrai jeu 128 bits. Contrairement à Sega Rally 2, V-Rally 2 a été programmé en Assembleur, les développeurs n'ayant pas souhaité exploiter Windows CE qu'ils considèrent un peu trop rigide (ce système est surtout pratique pour les adaptations pure et dure). Les responsables d'Eden ne s'en cachent pas, les spécificités de cette version Dreamcast sont essentiellement d'ordre esthétique. Il ne s'agit pas d'un simple portage de la mouture PlayStation. Les textures ont été multipliées par quatre, le jeu tourne désormais en 65 000 couleurs et les développeurs avouent volontiers avoir porté une bonne partie de la puissance de la Dreamcast sur la modélisation des voitures (Polyphony a fait la même chose sur Play avec GT2). Si sur Play les voitures étaient composées de 640 polygones, là, on passe carrément à 2 200 polygones sans compter l'intérieur entièrement modélisé (tableau de bord, baquet, pilote et tout et tout) ! Les déformations de la carrosserie sont évidemment plus marquées, tout comme les effets spéciaux (projections, environment mapping) vraiment trop discrets sur Play et on a, cette fois, droit à des rampes de phares différentes pour chaque modèle. En comparaison, les décors ont globalement été peu retouchés, les graphistes ont juste revu certaines textures en jouant sur le nombre de couleurs ou sur les ombrages pour obtenir un rendu plus « touffu ». Evidemment, compte tenu du niveau de détails, le challenge pour les développeurs consiste maintenant à conserver un frame-rate de 60 images par seconde avec 4 voitures en piste ! Pour le moment, ce n'est pas trop ça, mais l'optimisation des modèles physiques et du moteur 3D ne semble pas trop inquiéter l'équipe. David Nadal nous a même confié que la Dreamcast était une excellente machine bourrée de ressources et surtout facile à programmer ce qui pour ce dernier point ne semble pas être le cas de la PlayStation 2. Aussi curieux que cela puisse paraître, c'est la gestion du VMS qui pose le plus de problème actuellement (le codage est carrément plus alambiqué comparé à celui d'une Memory Card PlayStation) et l'environnement sonore (une donnée importante de la simulation de rallye, cf. le Test de Rally Championship dans ce numéro !).

PREMIER FEEDBACK

A ce stade du développement (il s'agissait d'une version bêta), le bilan reste assez mitigé. Si visuellement le titre d'Eden ne manque pas de qualités (les voitures sont

TOUT PAREIL

Le contenu de V-Rally 2 Millenium Edition ressemble comme deux gouttes d'eau à son homologue 32 bits. Vous retrouverez les 16 voitures officielles du Championnat du monde de rallye (Subaru, Skoda, Hyunday, Megane et toute la clique) auxquelles s'ajouteront une bonne dizaine de voitures de légende (406 T6, Alpine A110, R5 Turbo...). Le jeu comprendra également près de 90 spéciales (les tracés sont tous inédits et 40 % plus longs que ceux de la version Play) répartis sur 10 zones géographiques (Nouvelle-Zélande, Suède, Finlande, Monte-Carlo, Espagne, Portugal, Corse, Indonésie, Angleterre et Argentine). En outre, cette version proposera des modes de jeu identiques : Arcade, Championnat (ce dernier a été un peu modifié), V-Rally Trophy, Contre la montre, et le mode Multi-joueurs permettra de jouer jusqu'à quatre en écran splitté. En revanche, pas de mode Online au programme; prévue à l'origine, cette option a vite été abandonnée pour des problèmes de synchronisation dus à la faible puissance du modem (connexion beaucoup trop lente) et à la complexité des modèles physiques. On pourra cependant s'échanger par le Net les ghosts de ses meilleurs temps et les tracés créés via l'éditeur de circuits (il sera possible de sauvegarder 50 circuits sur le VMS). Voilà, vous savez tout !

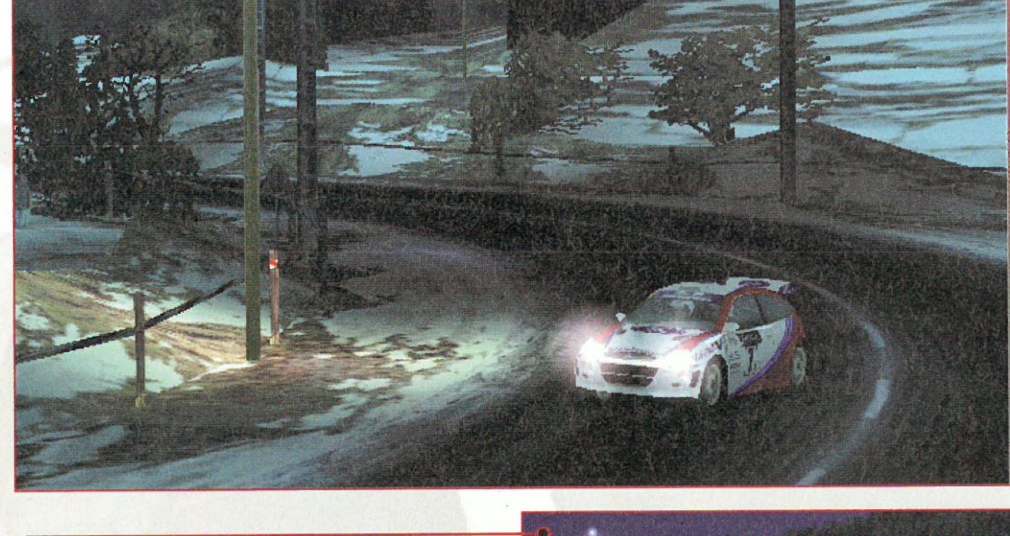




Dans V-Rally 2, les 4 roues sont indépendantes, le moteur physique gère également l'aérodynamisme, les frictions et le différentiel des roues. Quelle classe !

PETIT RAPPEL...

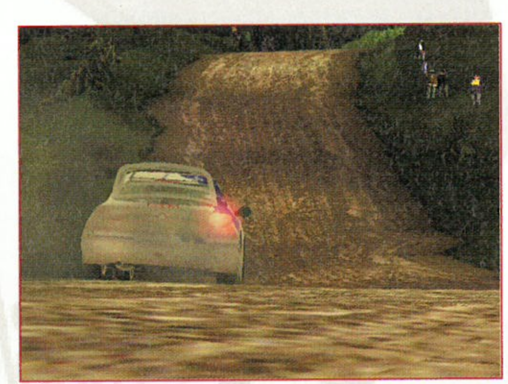
Eden Studio a été fondé le 4 janvier 1998 par Stéphane Baudet, Frédéric Jay et David Nadal avec l'aide d'Infogrames. Actuellement, ce studio est basé à Lyon et emploie une quarantaine de personnes. L'équipe travaille également avec une quinzaine de designers et d'artistes externes. Un petit scoop au passage : après la sortie de V-Rally 2 Millenium Edition, Eden Studio s'occupera du prochain Need for Speed pour Electronic Arts. Eh ouais, on en apprend tous les jours...

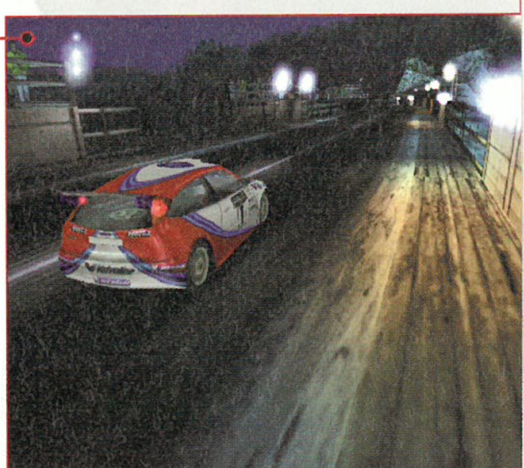


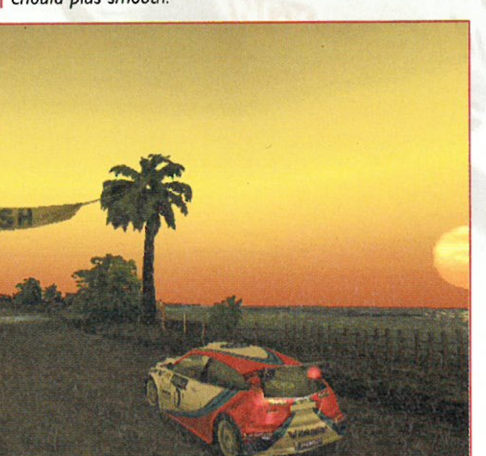
Les décors sont très fins mais manquent parfois un peu de vie. Ce défaut devrait être corrigé.

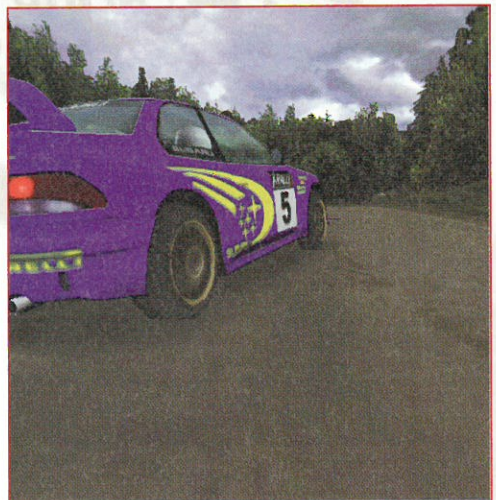


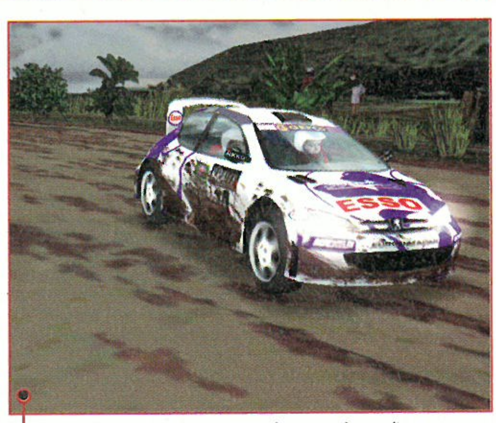
Par rapport à la version Play, le comportement est un chouïa plus smooth.









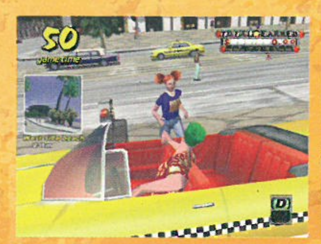


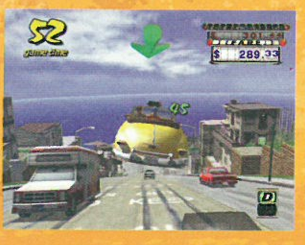
Cette fois, la boue, la neige et la poussière salissent franchement la carrosserie. Cool.

magnifiques et les textures des décors très fines), le rendu est toutefois un peu trop aseptisé, pas assez « organique ». Les développeurs ne devraient pas négliger certains détails comme les projections de graviers, de poussière ou de boue, les traces de pneus, les vibrations en vue cockpit... bref, tous ces petits « plus » qui contribuent à rendre la conduite plus dynamique. Les circuits sont également dans l'ensemble assez linéaires, on ne rencontre pas de grosses difficultés, les courbes même les plus dangereuses se révélant un peu trop progressives. Ça manque de nids de poules, d'épingles à cheveux, les dénivelés ne sont pas assez prononcés et les bosses trop espacées. Enfin, on aurait aimé plus de passage à la Colin McRae Rally ou à la Rally Championship, c'est-à-dire une alternance de passages très larges et de violents rétrécissements. Du coup, même si les modèles physiques sont plaisants (on retrouve le feeling de la version Play) et l'impression de vitesse très convaincante (60 images par seconde, ça décoiffe), la conduite paraît un peu trop superficielle, pas assez nerveuse, trop orientée grand public, si vous voyez ce que je veux dire. On conduit un peu toujours à la même vitesse, on n'a pas besoin de freiner comme un malade et on sent mal les réaccélérations et les reprises d'adhérence. C'est pépère, quoi. Eden devrait prendre un peu plus de risques à ce niveau-là. Gare aux compromis. David Nadal semblait conscient du problème. Il organise d'ailleurs régulièrement des « focus group » (avec des joueurs lambda) pour juger de l'intérêt des tracés. Cependant, pas de quoi paniquer comme une mémère qui voit sa casserole de lait déborder, les bases sont là, le talent également et la souplesse de la Dreamcast devrait permettre à l'équipe de David Nadal et de Stéphane Baudet de rectifier le tir assez efficacement. Et puis, il reste encore trois bons mois avant le lancement de V-Rally 2 Millenium Edition. En 90 jours, il peut s'en passer des choses, n'est-ce pas ?

CRAZY TAXI™

CRAZY TAXI SUR DREAMCAST. ACCESSOIRES VENDUS SÉPARÉMENT.





Crazy Taxi : pour dévaler les pentes des villes de la côte Ouest à bord de votre taxi, il faut avoir les reins solides. Surtout pied au plancher et avec toute cette circulation. Conseil : équipez-vous des bons accessoires pour ne pas vous casser le dos. www.dreamcast-europe.com

SEGA™



F1 Racing

Après un Monaco GP2 très réussi sur N64 et tout juste correct sur PlayStation, Ubi Soft remet le couvert avec F1 Racing. Au programme : gameplay identique, graphismes améliorés et licence officielle FIA ! Des atouts de poids, nécessaires pour lutter à armes égales contre une concurrence sauvage...

L'après Monaco GP2



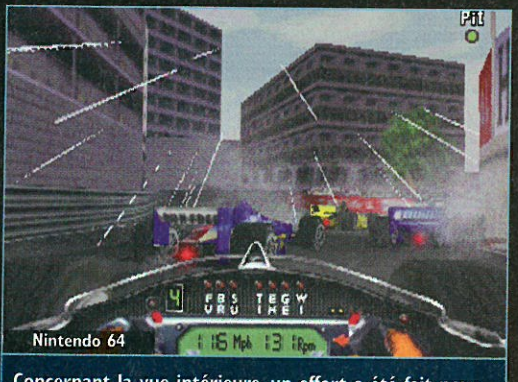
PlayStation



Nintendo 64

Y a pas à dire, une F1 habillée par les vraies couleurs d'une écurie, ça en jette !


Nintendo 64


Nintendo 64

Concernant la vue intérieure, un effort a été fait pour rendre le cockpit plus réaliste.


Nintendo 64

La version N64 n'utilise malheureusement pas le Ram Pak. Cependant, les graphismes restent excellents.

**EDITEUR : UBI SOFT - MACHINES : N64, PLAYSTATION, GBC, DREAMCAST
DISPO. EUROPE : AVRIL 2000 (SAUF DC)**

Ça fait deux plombes que j'essaye de trouver une intro originale et pas chiante à ce reportage, et j'y arrive pas ! Non, vraiment, rien ne sort. Que dalle, pas une phrase, pas un mot. Le vide total. Remarquez, vu le sujet qui nous intéresse aujourd'hui (la F1), il semble assez difficile de ne pas tomber dans les poncifs vus et revus, genre : tel un rituel immuable, on assiste comme chaque année à la grande parade des suites. Oh et puis merde, hein, ça ira très bien comme lieu commun. Donc, je disais : tel un rituel immuable, on assiste chaque année à la grande parade des suites déboulant, tel un rituel immuable sur nos consoles. Quoi, j'abuse avec mes phrases qui ne veulent rien dire ! Vous n'avez rien compris, d'abord : c'est une figure de rhétorique visant à bien appuyer le postulat de départ selon lequel on assiste, comme chaque année, au rituel immuable des suites ! O.K., c'est bon, j'arrête ce verbiage insipide et je me concentre. Vous l'aurez sans aucun doute remarqué, c'est d'une suite dont je vais vous parler dans quelques instants : celle de Monaco GP2, une simulation de F1 sortie l'année dernière sur PlayStation, N64 et Dreamcast. Pour commencer sur de bonnes bases, Ubi Soft s'est associé à Video System (F1 World Grand Prix), afin de récupérer une rutilante licence officielle FIA, si chère aux puristes de F1. Résultat : F1 Racing (c'est le nom de la suite, au cas où vous n'auriez pas percuté) vous propose de revivre la saison 1999 de Formule 1 ! Ce qui donne dans le détail : 11 écuries, 22 monoplaces, autant de pilotes et 16 Grand Prix, dont le petit dernier en Malaisie ! Comme pour Monaco GP2, les différentes versions ont chacune été développées dans un studio de développement interne d'Ubi Soft : en Chine pour la PlayStation, au Maroc (Marrakech) pour la N64, en Italie (Milan) pour la Game Boy Color et en France pour la Dreamcast. Tout le game design étant quant à lui centralisé à Montréal ! C'est d'ailleurs là-bas que s'est déroulée, fin janvier, la présentation officielle du jeu à toute la presse européenne. Pendant trois jours, nous avons ainsi joué aux versions PlayStation, N64 et GBC de F1 Racing, papoté avec les développeurs et accessoirement bu beaucoup de bière... Après cette petite escapade, un constat évident s'impose : il fait très froid à Montréal fin janvier (-30°C le soir de notre arrivée). Bon O.K., O.K., vous vous en foutez de savoir que je me les suis pelées grave. Pfui, j'ai bien compris : tout ce qui vous intéresse c'est que je vous parle du jeu ! Mes engelures vous importent peu...

N64 et PlayStation, même combat

Partant du solide héritage Monaco GP2, les équipes d'Ubi Soft ont pu se concentrer sur certains points spécifiques du gameplay et les améliorer. Ainsi, même si dans le fond F1 Racing ressemble par bien des points à son aîné, avec son pilotage naviguant sans cesse entre arcade et simulation, il introduit également quelques nouveautés assez agréables. Pour commencer, impossible de passer sous silence la présence d'une licence officielle FIA. Grâce à elle, on retrouve toutes les équipes de la saison 99, les monoplaces bardées de sponsors, les pilotes et les circuits fidèlement reproduits.
Parallèlement à cet habillage fort réussi, les développeurs se sont amusés à intégrer de nouveaux modes de jeu, dont certains réellement novateurs. Ainsi, en marge des classiques mode Arcade ou Simulation (la différence entre les deux se situent essentiellement au niveau des distances de freinage), des 3 niveaux de difficulté en Simulation (Amateur, Pro et Expert), du Time Attack, Single Race, Championnat complet et duel en écran splitté (avec seulement 2 voitures en piste. Snirf...), on trouve 2 nouvelles options : l'école de conduite et le mode Pick up and Play. Le premier, comme son nom l'indique, vous permet d'apprendre à maîtriser les réactions physiques d'une monoplace, à doser l'accélération et à appréhender chaque type de virage. Parfaite donc pour les novices, cette école de conduite s'avère vraiment bien foutue et réellement riche d'enseignements (école, enseignement, tout ça quoi... O.K., tiepi). Le mode Pick up and Play constitue, quant à lui, un ensemble de petits challenges à base de check-points à atteindre en un temps donné et ce dans différentes conditions météo et/ou de positions en piste. Mais attention, ces challenges n'ont rien à voir avec un mode Story, qui vous permettrait de revivre certains événements passés de la saison 99 ! Non, il s'agit simplement de remplir certains objectifs dans des conditions de courses bien particulières et complètement imaginaires. Seul regret de taille, la cruelle absence d'un mode Carrière. Mais bon, dixit Ubi Soft « une telle option n'était pas envisageable à cause de la présence d'une licence officielle... » Hmmm...



PlayStation

Graphiquement, on est loin de la médiocre version PlayStation de Monaco GP2 !



PlayStation

Une réalisation aux petits zouagnons

Gestion des lumières plus complexe, reflets sublimes sur les carrosseries, monoplaces fidèlement modélisées, vues en course plus variées (notamment la vue cockpit), textures

PAR ELWOOD

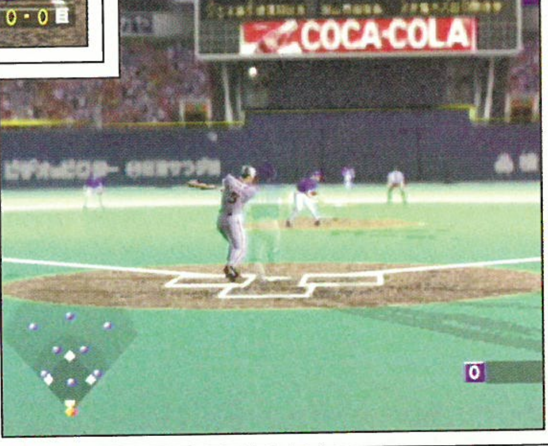
Éditeur :	Squaresoft
Machine :	Playstation 2
Sortie au Japon :	fin mars 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

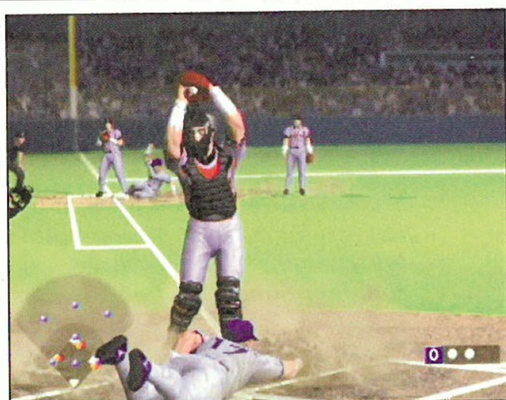
Baseball
The end of the Century

Parce que les RPG ne se vendent plus au Japon depuis longtemps, Squaresoft décide de tout plaquer et de se mettre au sport. Tout un programme !

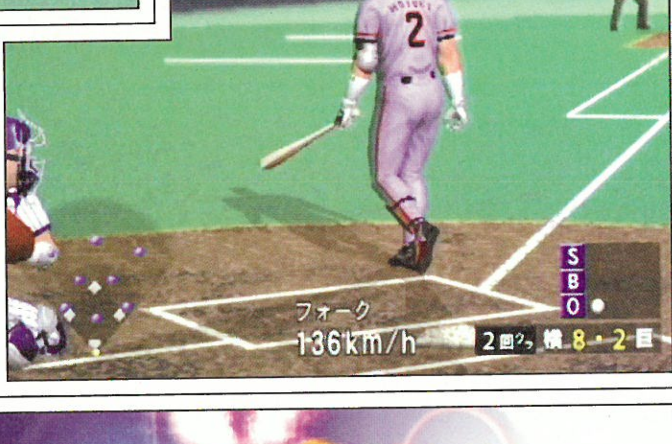
La caméra suit l'action sitôt la balle tapée par le batteur. Une dynamique de jeu qui rejoint celle des matchs retransmis à la télévision.

Le batteur trépigne d'impatience attendant le lancer de balle. Un réalisme à toute épreuve !





Et oui monsieur, Foul ! Lorsqu'un joueur se ramasse dans la terre battue, ce sont nuages de poussière et plissements de textures qui accompagnent le tout.



Grâce à la palette réaliste de mouvements de chaque joueur, il suffit d'en regarder un perdre pour, à son tour, être un peu dég.

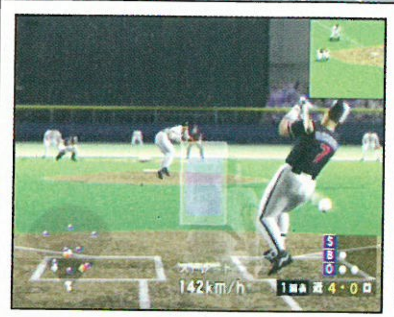
Il n'est jamais mauvais de varier ses activités, si l'on garde le même niveau d'excellence dans son domaine privilégié. C'est pourquoi les deux premiers jeux à sortir sur PlayStation 2 sous le label Squaresoft ne seront pas The Bouncer (qui a pris un sacré retard paraît-il) mais Type-S et surtout le Baseball - The End of the Century que l'on vous présente sur ces pages. Véritablement révolutionnaire dans la réalisation technique et dans le degré de réalisme atteint, voici finalement le titre le plus impressionnant que l'on ait vu jusqu'à présent sur la PlayStation 2. Il suffit, en effet, de voir se mouvoir les joueurs sur le terrain pour comprendre que l'on a désormais mis le pied dans une nouvelle ère en matière d'animation. Après Soul Calibur et ses mouvements ultra réalistes capturés grâce à des maîtres chinois en kung-fu, Baseball EoC nous propose un réalisme et surtout un nombre de mouvements tout aussi hallucinants. Certes, des jeux aux beaux mouvements, on en a eu un certain nombre, mais c'est davantage la diversité des attitudes que leur réalisme qui étonne. Chaque joueur va donc agiter sa batte et frapper avec beaucoup de conviction, mais aussi taper dans les mains d'un collègue lors d'un home run, par exemple, recevoir une peluche de la part de la mascotte de l'équipe, signer des autographes, serrer des mains. Le tout sans aucune coupure d'écran, comme si l'on suivait un véritable être vivant capable de se déplacer et d'adapter son comportement à son environnement. Tout simplement comme à la télé !

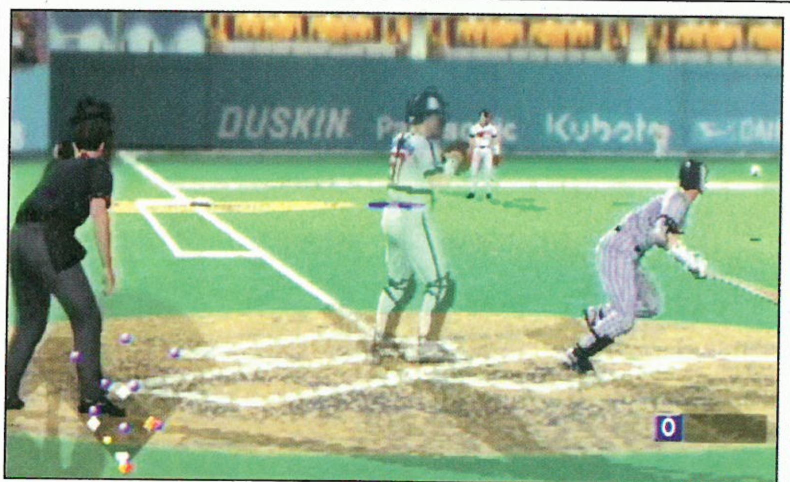


Plein d'équipes, plein d'actions

Toutes les équipes, ainsi que tous les noms des joueurs qui apparaîtront dans ce jeu sont officiels. La plupart des lecteurs penseront certainement que cela leur fait une belle jambe, vu qu'ils ne comprennent rien au base-ball, encore moins au japonais, alors le base-ball japonais... Bref, les fans apprécieront cette licence de haute volée. De plus, les stades, eux aussi, sont ceux que l'on trouve au pays du Soleil Levant (si, si, je les ai tous vus là-bas !), comme le Korakuen, à Tokyo, autour duquel ont été tournées de nombreuses séquences de baston des épisodes de sentaïs actuels (oui, je sais, tout le monde s'en fout, mais c'était la minute culturelle du mois, vous n'allez pas pleurer). Bien entendu, ce que vous avez sous les yeux pour l'instant n'est qu'une version en cours de développement, mais on nous promet une production finale encore meilleure, avec un réalisme proche de la perfection. Et comme elle n'est pas de ce monde (la perfection), elle le sera peut-être de manière virtuelle. C'était la minute philosophique du mois. Vous devriez, maintenant, moins vous ennuyer avec les autres pages du canard !







Pour faciliter la jouabilité au maximum, les joueurs qui ne servent à rien ou qui gênent la visibilité du joueur deviennent transparent le temps d'une action. Très appréciable.



Une animation des divers personnages hallucinante

All Star Pro Wrestling

En plus d'un jeu de rallye et de base-ball, Square prépare aussi un jeu de catch ultra réaliste, toujours sur PlayStation 2. La technique de modélisation des combattants laisse augurer du meilleur et on espère que le jeu sera aussi réussi que Baseball. Bien sûr, pour vraiment apprécier ce genre de titre, il faut un tant soit peu aimer les jeux de gros persos en slip qui s'étreignent violemment... Moi j'dis, ça, c'est pour vous.





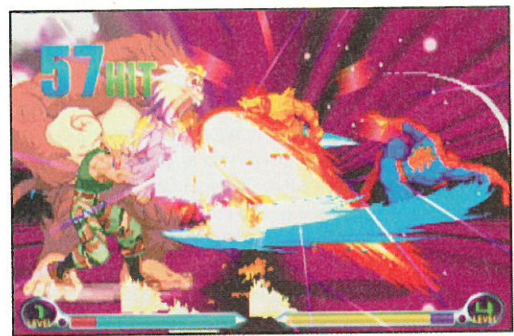


Des combos jamais vues même en rêve : 75 hits dans ta gueule !

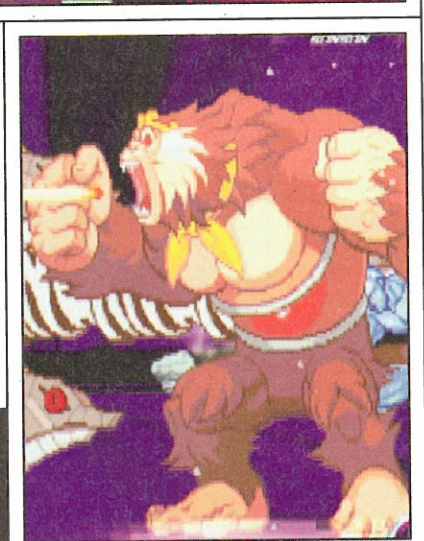
L'extraodinaire Buletta de Vampire Savior nous fait l'honneur de sa présence. Fantastique !



Éditeur :	Capcom
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	30 mars 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



Marvel vs Capcom 2 New Age of Heroes



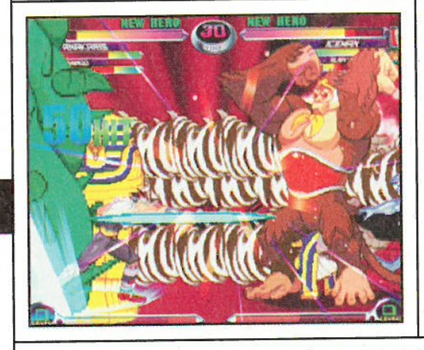
Marvel Vs Capcom 2 n'ajoute que du bon à la version précédente du jeu : une réalisation 100 % Naomi, avec des graphismes qui tuent et des matchs à 3. Au programme : 34 personnages ! Une tuerie !

Allons droit au but : encore un jeu de combat en 2D peut-être, mais ce sera le premier à être entièrement développé sur Naomi (pas la Top Model, on est bien d'accord). Exit donc les problèmes de conversion vers la Dreamcast, ici on aura droit à la même chose sur console qu'en salle. Bienvenue donc à tous les nouveaux personnages, et surtout au nouveau système de jeu qui permet de se battre à trois contre trois, ce qui donnera de méga-combats à 6 persos simultanément à l'écran. Le compte est bon. Du moins lorsque les super attaques seront déclenchées en même temps par les deux adversaires. Bien entendu, les effets de lumière et d'explosion profitent de la puissance Naomi (pas la Top M… ok d'ac) et on aura droit à de superbes distorsions et autres flashs très esthétiques lors de ces enchaînements mortels. Le style de jeu a changé, désormais on joue avec 4 boutons (les coups moyens s'effectuent en pressant très vite sur le bouton coup faible), les boutons L et R servant à appeler les diverses aides de vos deux partenaires.



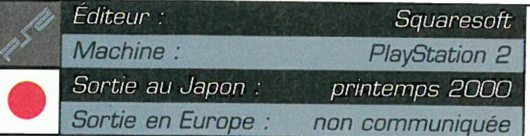
Un casting de rêve (pas la Top M...)

Pour Marvel, on aura droit à Cable, Marrow, Cyclope, Cap America, Fatalis, Iceberg, Spiderman, Hulk, et Venom. Et chez Capcom, on aura droit à Ruby Heart, Son Son, Amingo, Hayato, Guile, Ryu, Zangief, Anakaris et Strider. Mais par la suite, ce casting va s'aggrandir, car 10 persos supplémentaires seront disponibles sur Naomi (décidément elle en veut) et 6 sur Dreamcast. Pour jouer avec les premiers sur la seconde et vice-versa, il faudra balader son VMU chéri de la Dreamcast à l'Arcade et faire des sauvegardes, afin de gagner les persos inédits de l'une ou de l'autre. Les persos de la Naomi sont Shuma-Gorath, Magneto, Serval, Gambit, Juggernaut, Buletta, Captain Commando, Morrigan, Gouki et Jin Saotome. Quand aux persos exclusifs de la version



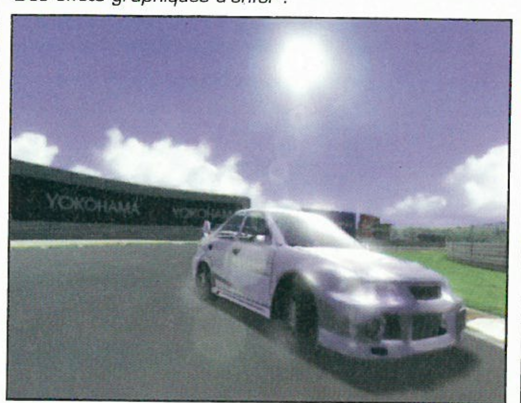

Hayato vient de Star Gladiator, un jeu en 3D. Une adaptation plutôt réussie, non ?

Dreamcast, il s'agira de Psylocke, Malicia, Serval sans adamantium, Jill, Tron et Sakura. A la manière de Pokémon, il faudra donc jouer aux deux versions et faire des échanges de persos que l'on transportera sur son VMU pour pouvoir jouer avec tout le monde. Ajoutons aussi que sur la version Dreamcast de ce magnifique titre, les combats online seront possibles. L'option sera-t-elle préservée dans la version française ? On l'espère vivement ! Un jeu qui s'annonce béton pour les super fans de jeux ultra fins.



Éditeur :	Squaresoft
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	printemps 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

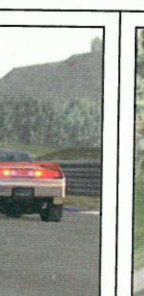
Des effets graphiques d'enfer !

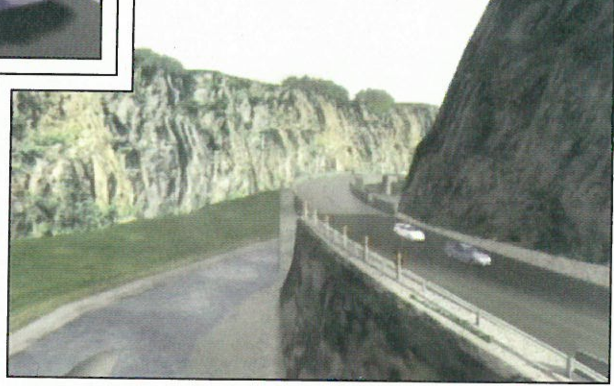


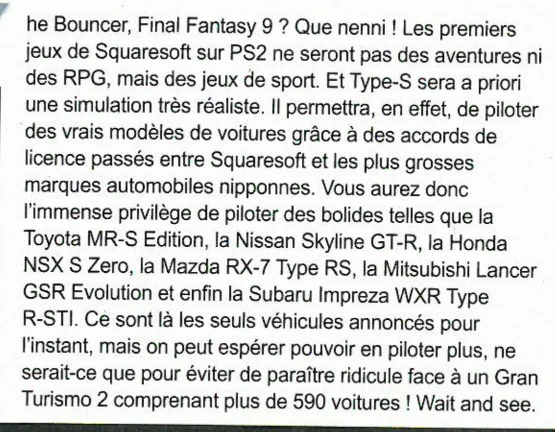




Les différents menus vous proposent les voitures au choix.







Type-S

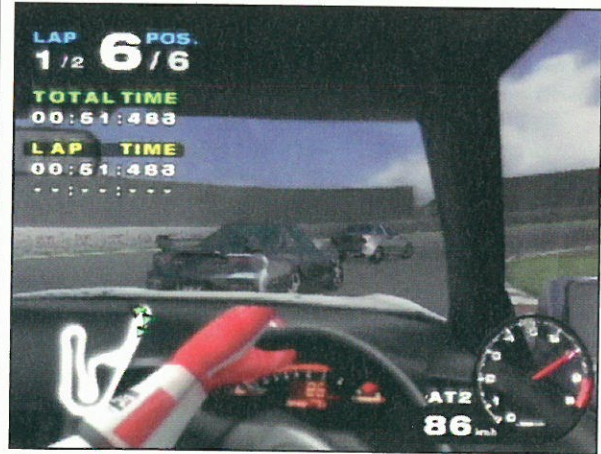
Base-ball, catch et maintenant course de voitures. Voilà qui montre bien la volonté de changer l'image de « RPG only » qui caractérise pourtant si bien l'éditeur Squaresoft.

The Bouncer, Final Fantasy 9 ? Que nenni ! Les premiers jeux de Squaresoft sur PS2 ne seront pas des aventures ni des RPG, mais des jeux de sport. Et Type-S sera a priori une simulation très réaliste. Il permettra, en effet, de piloter des vrais modèles de voitures grâce à des accords de licence passés entre Squaresoft et les plus grosses marques automobiles nipponnes. Vous aurez donc l'immense privilège de piloter des bolides telles que la Toyota MR-S Edition, la Nissan Skyline GT-R, la Honda NSX S Zero, la Mazda RX-7 Type RS, la Mitsubishi Lancer GSR Evolution et enfin la Subaru Impreza WXR Type R-STI. Ce sont là les seuls véhicules annoncés pour l'instant, mais on peut espérer pouvoir en piloter plus, ne serait-ce que pour éviter de paraître ridicule face à un Gran Turismo 2 comprenant plus de 590 voitures ! Wait and see.



Vroum en NURBS

Les jeux de voiture, on connaît bien. Ce que l'on connaît moins, en revanche, ce sont les larves de mouche dont tout le monde se fout et surtout les particularités de Type-S. Pour commencer, Square annonce une utilisation optimale des capacités de super calcul de la console. Cela signifie que l'on pourra espérer avoir un comportement routier ultra réaliste des véhicules et surtout des animations prenant en compte tous les paramètres mécaniques de la voiture. Amortisseurs, pneus, tous les éléments qui composent votre bolide auront une répercussion sur le fonctionnement global de la caisse et donc sur les sensations du joueur. Car, comme on pouvait s'en douter, la possibilité de customisation sera bien également de mise. Au niveau des effets graphiques, on aura droit à des voitures qui se salissent en temps réel lors de passages dans la boue, des effets de relief saisissants sur les carrosseries à peinture métallisée et des effets de textures inédits sur le « goudron » de la route. Ajoutons à cela un mode deux joueurs, des sponsors aussi prestigieux que Bridgestone, Yokohama, TRD, Apex, Dunlop et Paul Chacun, et nous obtiendrons un jeu qui risque de créer la surprise lors de sa sortie, malheureusement pas encore déterminée.



Une vue cockpit sera disponible.

Power Stone 2

Éditeur :	Capcom
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	avril 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

Vous pourrez également monter dans des véhicules pendant un certain temps. Cela permet de rouler sur les adversaires. Super ! J'adore !

Le temps passe et l'habitude pour Capcom de faire des suites demeure. Ainsi, Power Stone connaît... une suite, mais bien différente du premier opus. Ça, ce n'est pas banal, par contre.





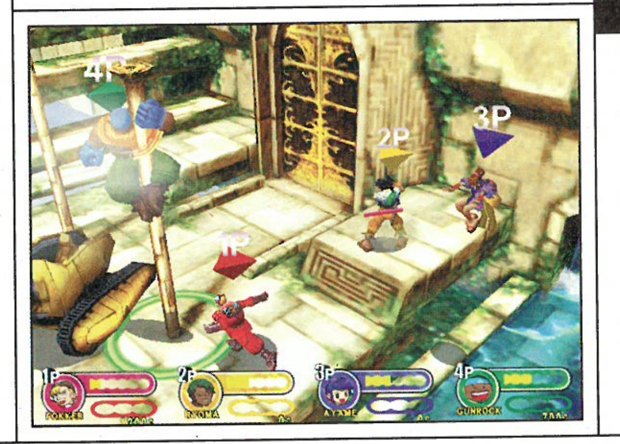








Ce qu'il y a de bien avec Power Stone 2, c'est que l'on navigue en terrain connu. Les mêmes personnages, le même but dans la vie et les mêmes super pouvoirs que dans le premier volet. Enfin, à quelques exceptions près. La première nouveauté de taille est la légère transformation du jeu. Logique, quelque part pour un n°2, non ? Bref, on passe d'un jeu de baston plutôt speed et limite nervous break down avec des déplacements libres, à un jeu d'action pour 1 à 4 personnes, qui rappelle les bons vieux jeux de la PC Engine. Le but, bien entendu, reste de récupérer les Power Stone et de virer tout le monde du terrain en question, afin de gagner la partie, mais avec, cette fois, les 4 personnages à l'écran. Une autre paire de manches. Disponible presque simultanément en arcade et sur Dreamcast, ce titre développé sur Naomi proposera aussi, à la manière de Marvel Versus Capcom 2, une interaction entre les bornes d'arcade et les Dreamcast, grâce au système de transport des sauvegrades du VMU. Malheureusement, on ne sait pas encore de quoi il s'agira, Capcom ne nous ayant communiqué qu'une somme réduite d'informations.



Nouveaux stages, nouveaux personnages

Pour faire bonne mesure, 4 nouveaux personnages viendront grossir les rangs des 8 déjà présents depuis la dernière confrontation ultime. Le premier est un cow-boy du nom d'Accel, dont la spécialité sera bien entendu de tirer du plomb dans l'arrière-train de ses adversaires. Le second est un Français, un cuisinier du nom de Gourmand pour être plus précis. Le troisième est une espèce de petit pantin intelligent qui répond au doux nom de Pete. Quant au dernier, c'est une femme nommée Julia, un personnage précieux habillé d'une grande robe. Bien entendu, ces 4 personnages sont plus loufoques que réellement classieux et n'attireront certainement pas les foules, mais ont le mérite d'exister. Parlons plutôt de ce qui nous réjouit tous :

les niveaux de jeu ! Désormais vachement plus orienté action, Power Stone 2 propose des aires de combat très très agitées. Notons un château japonais bourré de trappes et de passages secrets, un temple en ruines avec murs coulissants et chutes de rochers géants. Il y a aussi une forteresse volante qui se désagrège au fur et à mesure des combats ; la partie se terminera donc en chute libre dans les airs avant d'atterrir dans un jardin de marbre. La station spatiale, quant à elle, proposera nombre de tapis roulants et de plates-formes mobiles, sans oublier les attaques d'aliens géants. Et, pour finir, évoquons le stage de l'iceberg qui prend place à la fois sur une grosse surface gelée très glissante et un sous-marin équipé de tourelles dont on peut prendre très facilement le contrôle. Fun et dynamique, Power Stone 2 sera à n'en pas douter un titre phare du printemps. Ça va bourgeonner sec !



L'avion sur lequel vous êtes perché se désagrège pendant le combat !



Attention, chute de pierres !



On oublie la baston pour un côté plus action





Princesse au choix

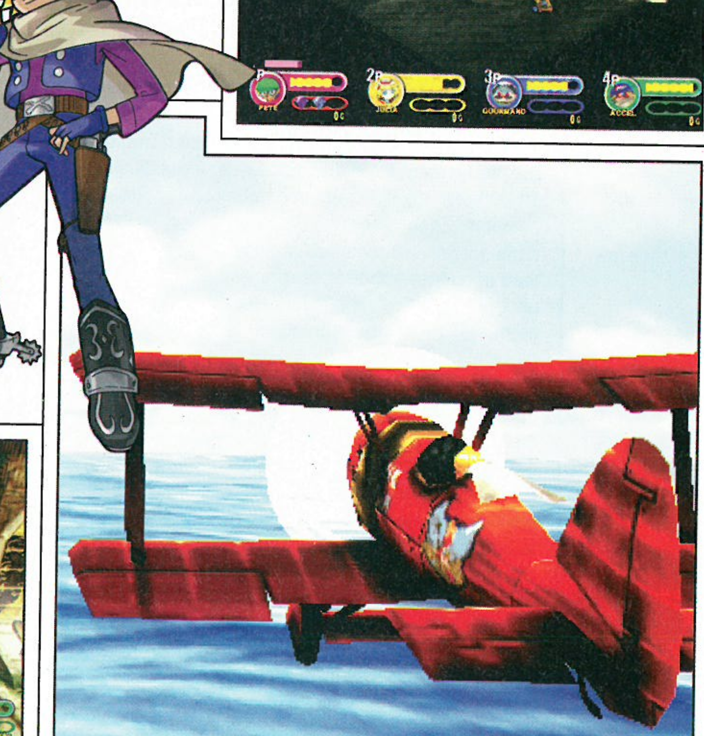
Bien que Capcom n'ait pas encore voulu communiquer sur les effets des Power Stones dans ce second volet, nous savons cependant qu'elles représentent le but final de chacun des personnages apparaissant dans le jeu. Qui sait ce qu'elles réserveront

Ce sphinx mystérieux cache peut-être un mystère (NDTraz : ... mystérieux ?).



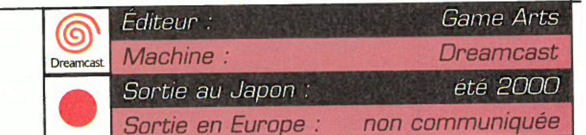








Les monstres apparaissent à l'écran, permettant d'éviter les combats lorsque c'est nécessaire.



Éditeur :	Game Arts
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	été 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

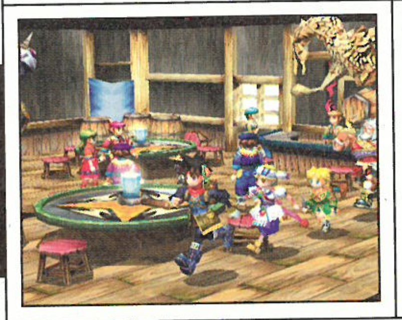


L'architecture des villages est très originale, mais extrêmement complexe même pour une machine comme la Dreamcast.

Grandia 2



Plus d'un an après l'annonce d'un Grandia 2 sur Dreamcast, les photos et détails sont enfin rendus publics. L'occasion de voir que ça a l'air bien, Grandia 2, quand même.





Trois ans après le premier Grandia, Grandia 2 est enfin clairement annoncé, avec force détails et moult photos. Pour commencer, le jeu n'a plus aucun rapport avec le premier volet, du moins au niveau du scénario. Nouveaux personnages, nouvelle histoire, nous sommes dans un monde complètement différent. C'est ce que souhaitait l'équipe de développement du jeu : un monde complètement neuf et n'ayant aucun rapport avec le volet précédent. Tout commence donc sur le continent Shulissen, partagé en deux par une immense fosse du nom de Granacliff. Large de plus d'un kilomètre, cette faille infranchissable est d'une profondeur inconnue et a fait naître un grand nombre de légendes autour d'elle. C'est dans ce monde mystérieux que se dérouleront les aventures de nos 5 nouveaux héros. Il est dit qu'il y a 10 000 ans, les dieux et les démons s'affrontèrent, ce qui ravagea la surface du globe. C'est dans cet univers prospère et où la religion tient une place importance que vit Rude, un jeune Geo Hound ou chasseur de monstres, de 17 ans. Accompagné de son aigle apprivoisé, Sky, il passe sa vie à traquer les espèces rares… Les détails du scénario ne sont pas encore communiqués, mais on sait que Rude sera accompagné de deux jeunes filles. L'une d'elles se nomme Elena et fait partie d'une troupe d'apprentis prêtres dans une petite église. La seconde, prénommée Mylénia, est un peu plus « hardcore » avec son arbalète et sa poitrine généreuse. Deux autres personnages du nom de Loan et Malegg, respectivement petit garçon mystérieux et grosse brute mi-homme mi-animal, font partie de l'équipe que dirigera le joueur.



L'eglise, un lieu classique dans lequel on retrouvera des prêtres et des pierres d'église.





128 bits, vous dites ?

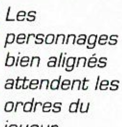
Bien entendu, le jeu profitera de la puissance de la Dreamcast ; ce dernier sera entièrement composé de polygones, aussi bien au niveau des décors que des personnages. Le système de jeu se calque entièrement sur le premier volet, avec cependant quelques petites améliorations notables. Ce qui ne change pas par contre - et c'est plutôt une bonne nouvelle - c'est le fait d'avoir les monstres visibles à l'écran lors des déplacements en extérieur. Ça n'est qu'un détail mais il a une grande importance. Cela facilite, en effet, la fuite et évite les ennuyeux combats aléatoires dont nous gratifient sans cesse des sagas comme Final Fantasy, par exemple. Les combats, eux, font toujours appel au système de jauge IP, mais des possibilités de stratégies supplémentaires s'offrent au joueur. Des ordres permettant de mettre des plans d'enfer sur pied sont désormais disponibles, comme « attaque l'ennemi qui bouge juste après toi » ou encore « empêche ce magicien de lancer son sort ». Bien que les systèmes d'équipement et d'apprentissage des nouvelles techniques ne soient pas encore dévoilés, on sait toutefois que les sorts seront monstrueusement beaux et qu'ils devraient clouer la plupart des fans à leur fauteuil. Plus de détails sur ce futur mega-hit Dreamcast dans les mois qui suivent. En tout cas, espérons-le !



Des décors aux personnages, tout est modélisé en 3D et avec brio.



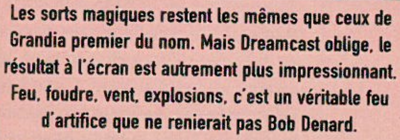




Les personnages bien alignés attendent les ordres du joueur.



Sort d'ici, sort de là

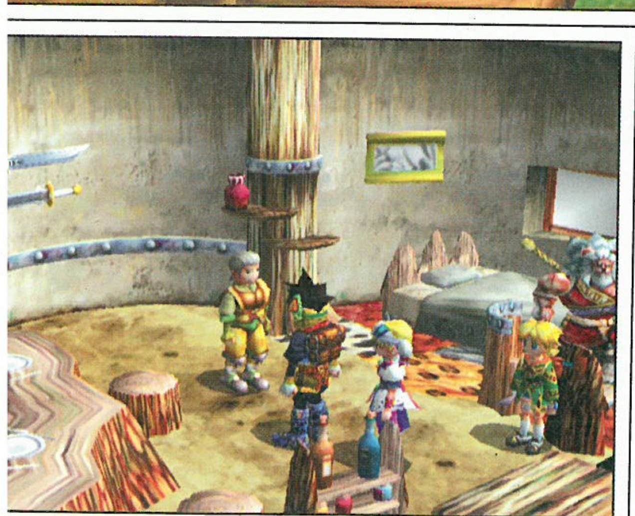


Les sorts magiques restent les mêmes que ceux de Grandia premier du nom. Mais Dreamcast oblige, le résultat à l'écran est autrement plus impressionnant. Feu, foudre, vent, explosions, c'est un véritable feu d'artifice que ne renierait pas Bob Denard.



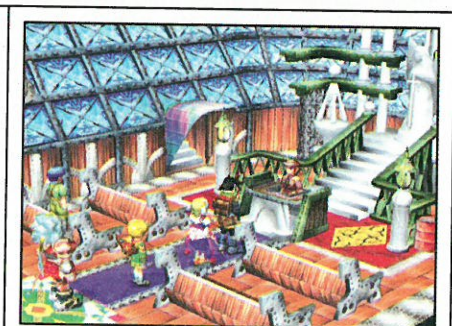






Un niveau de détail graphique très élevé

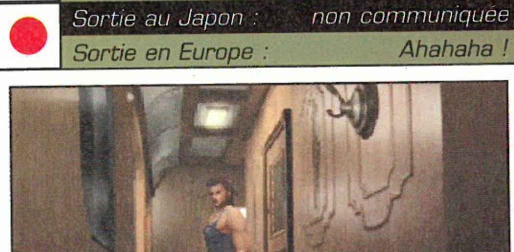


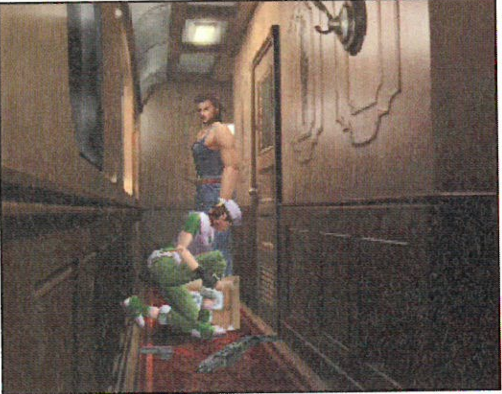


Bio Hazard Zero

Éditeur :	Capcom
Machine :	Nintendo 64
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	Ahahaha !

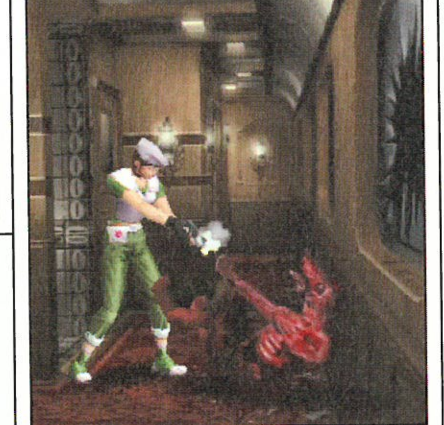
Après Street Fighter Zero, voici Bio Hazard Zero ! Ben oui, avant le 1, il y a le zero. Et ce n'est pas Anne-Charlotte la stagiaire en 1ère S assise derrière moi qui dira le contraire.





Cette fois c'est sûr : Rebecca aura un compagnon sur qui elle pourra compter durant cette aventure.







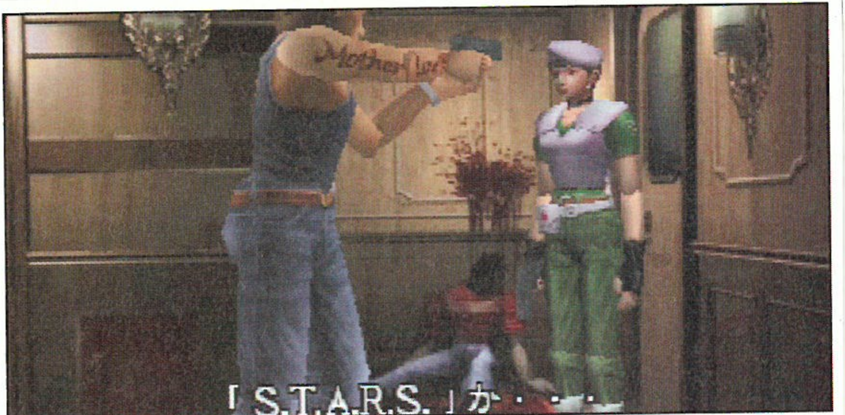
En plus de proposer des sandwichs chers et moisis, la FCNS n'assure pas la sécurité des passagers en cas d'attaques de morts.

A chaque nouveau Resident Evil (Bio Hazard en japonais), on se dit que l'on va enfin tout comprendre au scénario,et finalement, on se retrouve avec plus de mystères et de coins sombres qu'au départ. C'est important les coins sombres. Dommage, diront certains, génial s'exclameront les comptables de Capcom qui amassent les billets à chaque sortie d'un nouvel épisode. Car chaque suite pleine de mystères en appelle une autre, qui paraît-il « va illuminer le scénario et faire éclater la vérité » alors qu'elle en fait apparaître suffisamment de nouveaux motifs pour justifier un volet suivant. Cette fois-ci, on continue dans la rétrogradation, puisque Bio Hazard Zero se déroule avant le premier. Dans la peau de la jeune Rebecca, que l'on retrouvait aussi dans Bio Hazard 1, le joueur va devoir se sortir d'un train rempli de gens moisis qui lui veulent du mal. Première originalité : le jeu est sur Nintendo 64 ! Deuxième originalité : ben, y'en n'a pas.

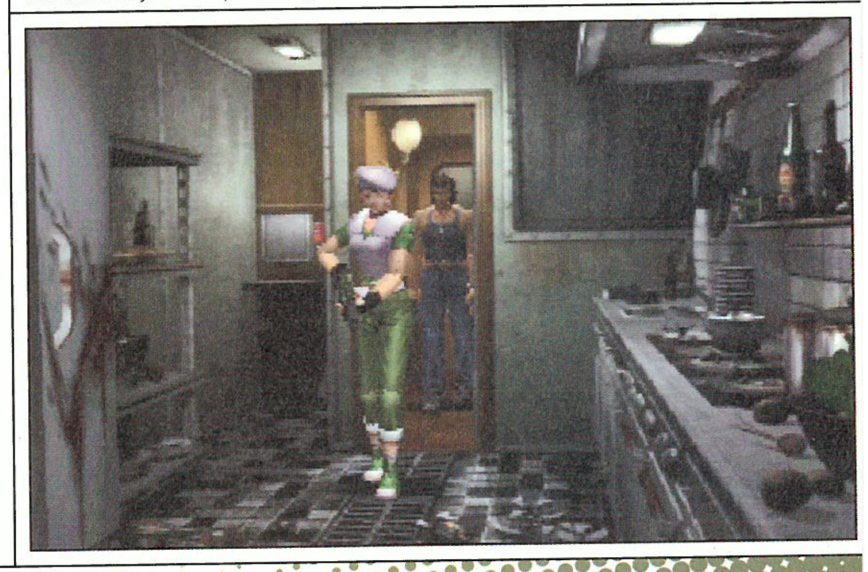


Zero nouveautés ? Que nenni !

Pour cette version inédite de Bio Hazard sur N64, les nouveautés ne vont peut-être pas pleuvoir, mais elles seront là, et on va les sentir. Première chose, et de taille : la disparition des coffres qui vous permettaient de stocker des objets dans une pièce et de les retrouver ailleurs. Exit donc cet élément étrange, place au réalisme ! Et lorsque l'on demande : « Pourquoi la N64 ? » à Mr Okamoto, le producteur du jeu, il répond sans hésiter : « Tout simplement pour un souci de cohérence. Sur PlayStation, nous avons sorti le 1, le 2 et le 3 à la suite ; il aurait été un peu idiot de sortir le Zero juste après. Sur Nintendo 64, les joueurs qui n'ont jamais joué à un Bio Hazard auront la possibilité de se mettre dessus sans avoir l'impression d'avoir raté un épisode.» Mr Okamoto oublie peut-être qu'un certain Bio Hazard 2 est également sorti sur la N64. « J'ai la mémoire qui flancheuuh, j'me souviens plus de rien...» Pour l'instant, il est impossible de savoir si le titre proposera plusieurs personnages jouables, bien que les clichés nous présentent un étrange mercenaire qui semble accompagner Rebecca dans certaines pièces. Peut-être un système de groupes à la RPG, qui sait ? En attendant, le jeu garde tout son mystère, mais devrait a priori apporter beaucoup de réponses à des questions laissées en suspens dans les trois épisodes parus sur PlayStation. Qui vivra crèvera.



Qui est ce mystérieux personnage ?



RED DOG

RED DOG "MODE 4 JOUEURS" SUR DREAMCAST.

RIEN DE TEL QU'UNE BONNE GUERRE.





Red Dog : conduisez un tank ultra-perfectionné et tirez-vous dessus sans aucune retenue. Vous verrez que de s'entretuer une bonne fois de temps en temps en famille ou entre amis, ça ne fait de mal à personne. Ça fait même du bien. www.dreamcast-europe.com

SEGA





Erratum

Ça n'aurait jamais dû arriver !

Pour peu que vous lisiez le magazine avec un peu d'attention (ce que l'on souhaite par dessus tout), la plupart d'entre vous se seront sans doute aperçu que de grosses erreurs, indépendantes de notre volonté, comme l'on dit lorsqu'on ne trouve pas de formule assez pertinente, se sont insidieusement glissées dans pas moins de 14 pages de notre dernier numéro ! Et il y avait de quoi être dégoûté : vos réactions à ce sujet ont été unanimes. Promis, nous mettons tout en œuvre pour que cela ne se reproduise plus. Les armées de l'air et de terre ont été appelées en renfort et les coupables ont été sévèrement châtiés. On vous montrera prochainement des images explicites de leur torture et de leur défenestration. Manquerait plus qu'ils partent avec les honneurs et des primes de licenciement ! Bref, nous avons fait le nécessaire pour que les articles du magazine ne ressemblent plus à du gruyère suisse ou à des terrains minés du Kosovo. D'ores et déjà, on peut vous affirmer que ce genre de bévue n'est pas prés d'arriver une seconde fois ! Ah zut, dans tout ça, j'ai complètement oublié de m'excuser. Enfin, pas moi particulièrement, mais au nom du magazine quoi. Enfin, j'me comprends. Bon, alors sans rancune ? O.K., ça marche !

a n'aurait jamais d arriver !

Pour peu que vous lisiez le magazine avec un peu d'attention (ce que l'on souhaite par dessus tout), la plupart d'entre vous se seront sans doute aper u que de grosses erreurs, ind pendantes de notre volont , comme l'on dit lorsqu'on ne trouve pas de formule assez pertinente, se sont insidieusement gliss es dans pas moins de 14 pages de notre dernier num ro ! Et il y avait de quoi tre dégo t : vos r actions ce sujet ont t unanimes. Promis, nous mettons tout en œuvre pour que cela ne se reproduise plus. Les arm es de l'air et de terre ont t appel es en renfort et les coupables ont t s v rement ch ti s. On vous montrera prochainement des images explicites de leur torture et de leur d fenestration. Manquerait plus qu'ils partent avec les honneurs et des primes de licenciement ! Bref, nous avons fait le n cessaire pour que les articles du magazine ne ressemblent plus du gruy re suisse ou des terrains min s du Kosovo. D'ores et d j , on peut vous affirmer que ce genre de b vue n'est pas pr s d'arriver une seconde fois ! Ah zut, dans tout a j'ai compl tement oubli de m'excuser. Enfin, pas moi particuli rement, mais au nom du magazine quoi. Enfin, j'me comprends. Bon, alors sans rancune ? O.K., a marche !

O.K., vous avez gagn (j'arrête), c'était une sale blague, retournez le mag' pour avoir le texte dans son intégralité.

Erratum

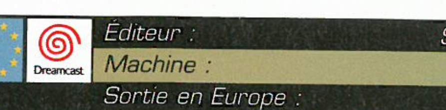
UEFA 2000

Et hop ! Eidos,Silicon Dreams et leur partenaire International Sports Multimedia remettent ça. Si l'on en croit le communiqué de presse, l'édition 98/99 d'UEFA Champions League a rencontré un tel succès, que nous ne pouvions pas échapper à une réactualisation de ce titre dédié au tournoi de clubs les plus prestigieux de la planète foot. Bah voui, comme dirait Platon ou Bernard Henri Levy (NDTraz : moi je dirai plutôt Descartes mais bon) : « Cogito ergo sum » ce qui se traduit par : « Je pense donc je suis ». Je sais, cette phrase n'a strictement rien à voir avec le fait qu'Eidos sorte une énième simulation de balle au pied, mais je trouve que ça tape de mettre quelques mots de latin dans un article ! J'aurais également pu citer l'éminent Professeur Choron : « Vive la Coupe du Monde... de champagne ». Là déjà ça colle un peu plus au sujet. Evidemment, la sortie d'ISS Pro Evolution risque de compliquer un peu les choses. En clair, UEFA Champions League 2000 a intérêt à avoir de sacrés arguments pour convaincre les joueurs. Pour le moment, difficile de se faire une idée du gameplay, nous n'avons reçu que des photos ! Comme le veut la coutume dans ces cas-là, Eidos nous fait la promesse d'un moteur 3D tout beau tout neuf avec des joueurs toujours plus réalistes, des animations qui tuent la gueule, une flopée de nouveaux mouvements, une prise en main ultra intuitive, une Intelligence Artificielle sans précédent, etc. Vous vous souvenez du sketch de Coluche sur les lessives, ben là c'est à peu près la même chose. Plus sérieusement, UEFA Champions League 2000 proposera un mode « historique » qui permettra de disputer toutes les finales de 1960 à nos jours, des statistiques réactualisées, une interface entièrement en high rez' (supeeeer) et des matchs scénarisés. Comme on dit chez nous, quand on ne sait plus trop quoi écrire et qu'on est super pressé de partir à la montagne : wait and see !

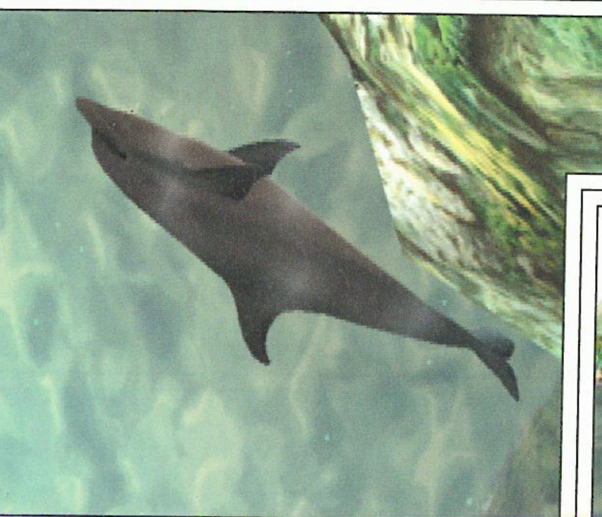


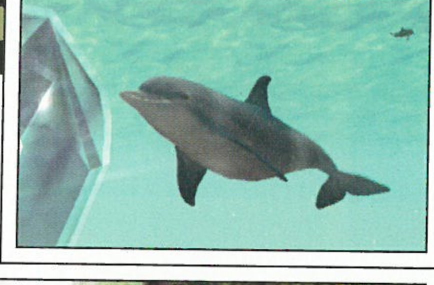
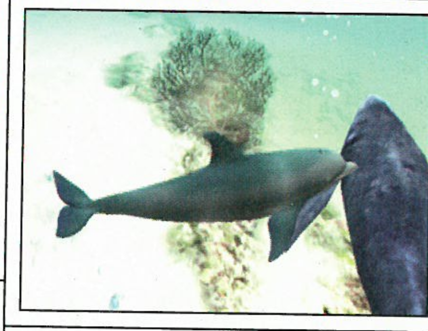
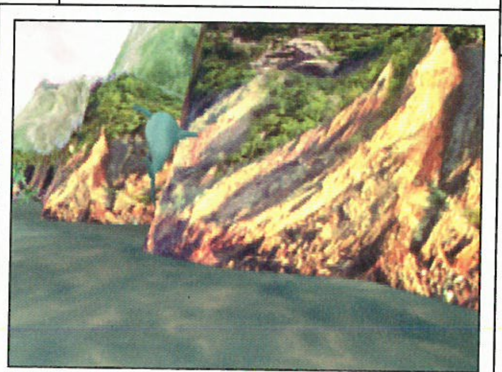
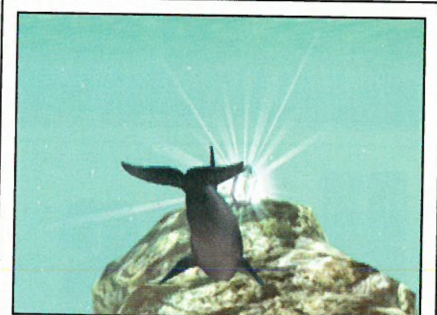
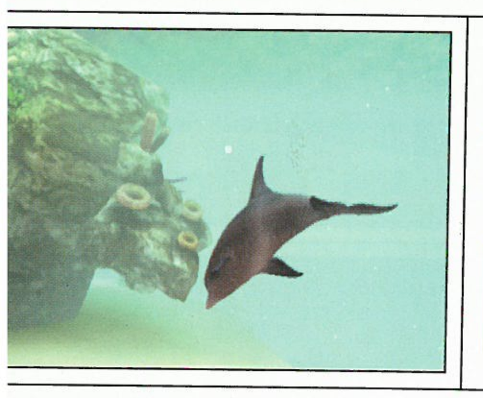






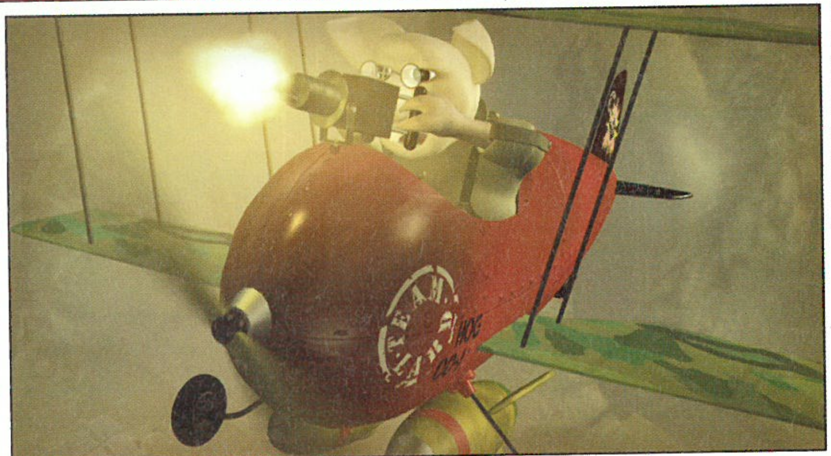

Éditeur : Sega-Appaloosa
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : avril 2000


Ecco peut prendre des positions renversantes, sous l'eau.

Ecco the Dolphin, Defender of the Future

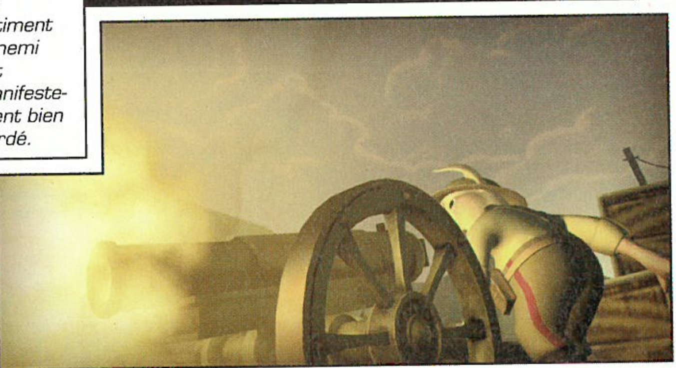
Voilà qu'après une absence de plus de 4 ans - remarquée essentiellement par les pêcheurs de Trégazoual et de Ploumazoute - et sans passage par la case Saturn, Ecco le super dauphin nous revient. Comme sur Megadrive, Ecco est… un dauphin donc, capable de communiquer avec ses copains les bâtonnets de Colin (pas McRae) Igloo grâce à son sonar, bien plus balèze que celui de l'Octobre Rouge. Dans cette nouvelle aventure, Ecco devra empêcher Crousti-bat de transformer tous les mérous du canal de Suez en infâmes platées de sashimis pour les Irlandais du Cambodge. Bien entendu, ce scénario n'a rien de définitif. La réalisation, par contre, calme sa race comme on dit chez les « djeun's ». D'ailleurs, ce sont les créateurs originels d'Ecco (Studio Appaloosa), et à leur tête le célèbre Zoltan Gyorfi, qui ont produit cette suite. Techniquement, donc, le jeu est assez hallucinant, avec une modélisation du dauphin ainsi que des divers poissons rencontrés absolument renversante (les baleines, les cachalots, les orques, tout ça) ! Effets de lumière avec distorsions dans l'eau, effets de glou à profusion sur les corps lisses des mammifères marins et surtout animation fluide et complexe qui ronronne à 60 images/seconde. Pour le moment, nous ne savons rien du (vrai) scénario d'Ecco, mais la réalisation est complètement démente et laisse augurer du meilleur. En tout cas, il se destine aux défenseurs de la nature que finalement nous devrions tous être. C'était la minute ultra écolo du mois. Tiens, c'est pas tout ça, mais j'irai bien à la pêche, moi.



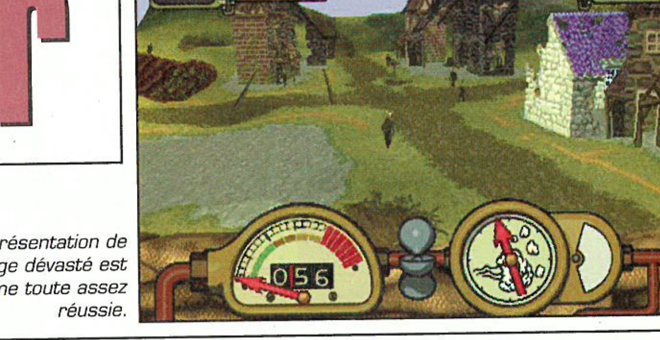
Séquence de survol en avion. Ce bâtiment ennemi est manifestement bien gardé.



Éditeur :	Infogrames
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	juin 2000



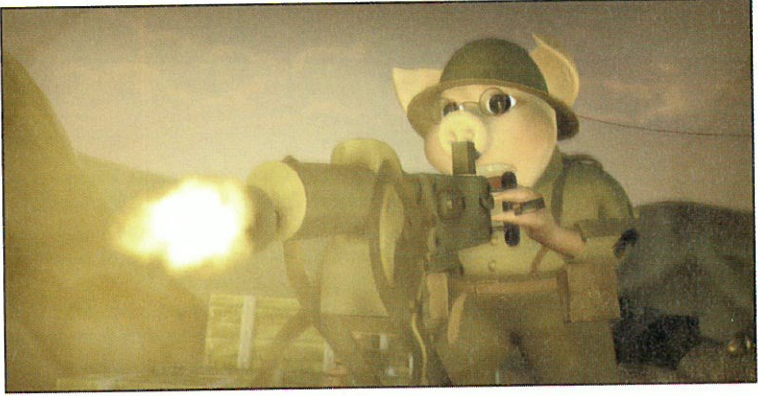
Hogs of War



La représentation de ce village dévasté est somme toute assez réussie.

Attendu depuis maintenant un long moment, Hogs of War (les « Porcs de Guerre ») semble enfin pointer le bout de son groin. Au programme : de la guerre teintée d'humour où la chair à saucisse est représentée par des bataillons de cochons hurlants. Mes amis, nous allons ripailler... comme des porcs !

Hogs of War est un jeu de combat en 3D dans lequel vous pouvez rejoindre les forces armées de différents pays : Grande-Bretagne, France, Etats-Unis, Allemagne, Japon et Russie. HoW se déroule au tour par tour, tout simplement, et met en scène des cochons surexcités dans des situations périlleuses. Un vaste arsenal d'armes est ici mis à votre disposition : fusil de snipe, gaz qui rend fou, bombes en tout genre, jetpack... Les cochons n'ont décidément rien à envier aux hommes dans ce registre. Au fil des combats, les survivants se voient dotés de nouvelles caractéristiques et/ou deviennent plus puissants. C'est ainsi que vous pourrez trouver des cochons ingénieurs, médecins ou encore espions. Les plus doués finiront même par atteindre le statut de « commando » ou de « légende », de par leurs exploits et leur ténacité. Nos fiers guerriers à la queue en tire-bouchon pourront prendre les commandes de différents engins (tanks, artillerie lourde, etc.) et faire exploser différents bâtiments avec le plus bel effet. On nous promet des réactions en chaîne assez amusantes...



Ça va sentir le cochon grillé, ça c'est sûr...



Petit décollage devant les douaniers.

Le jambon se rebiffe

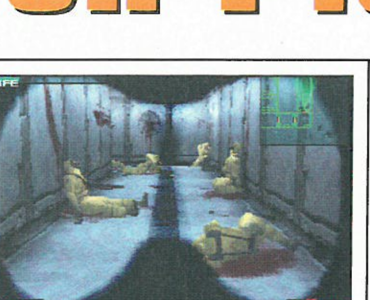
Contrairement à ce que l'on pourrait penser, HoW s'inspire réellement de la Première Guerre mondiale et reprend certains uniformes et paysages de l'époque. Ce n'est pas, bien évidemment, une reconstitution historique. Alain Decaux nous l'aurait déjà narrée depuis longtemps. Le jeu propose des missions en solo mais également un mode multi-joueurs dans lequel vos soldats-cochons se voient affiliés à différentes tâches (rondes, espionnages, créations de tranchées...), avant de passer à l'offensive du camp adverse. Le générateur de niveaux permet de créer des milliers de niveaux, et ce de façon totalement aléatoire (un peu comme dans Worms). Sur le papier HoW promet, ne serait-ce qu'en ce qui concerne son indéniable originalité. L'ambiance devrait suivre et nous permettre de passer quelques moments radieux en compagnie de la cochonnaille. Reste à voir, évidemment, dans quelle mesure la jouabilité et le plaisir de jeu seront présents. Gremlin, le développeur, a à son actif de nombreux titres (Actua Soccer, Actua Tennis, Pool Shark, Buggy...), mais tous ne sont pas restés dans les mémoires, ou alors pas pour de bonnes raisons. Mais bon, depuis le temps qu'ils nous le bichonnent celui-là... Et puis, n'oubliez pas : en chacun de nous il y a un cochon qui sommeille...

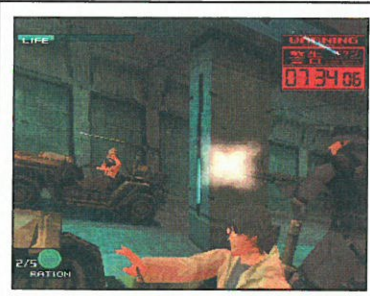
Metal Gear Solid en Platinum !

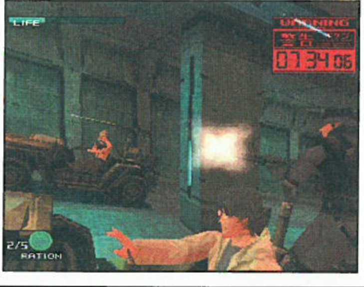
Éditeur :	Konami
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mars 2000



Ne vous y trompez pas, la jaquette mentionne bien sa version Platinum.











Et voilà ! Une petite news rapide pour vous signaler que Metal Gear Solid - jeu plébiscité, s'il en est, par l'énorme majorité de tous ceux qui ont eu la chance de s'y essayer - est enfin disponible dans sa version Platinum. Comme vous le savez désormais on ne peut mieux, un titre qui atteint ce statut fait partie des hits qui se sont vendus l'année précédente à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires et ont été largement rentabilisés. Pour leur donner une seconde jeunesse, ils sont donc proposés cette fois à un prix 'achement intéressant (169 francs) et se mettent donc à la portée de toutes les bourses. Nous ne reviendrons pas sur les qualités essentielles de ce jeu (que ce soit au niveau de sa réalisation, son ambiance ou son scénario il n'y a pas grand-chose à ajouter) et vous donnons simplement un conseil : si vous ne vous êtes jamais essayé à MGS, voilà l'occasion de vous rattraper. Allez hop, enfilez vos baskets et courez donc l'acheter. Il est à peu près impossible que vous le regrettiez...

De l'action, il va y en avoir. Cet hélico sera loin d'être votre pire cauchemar !

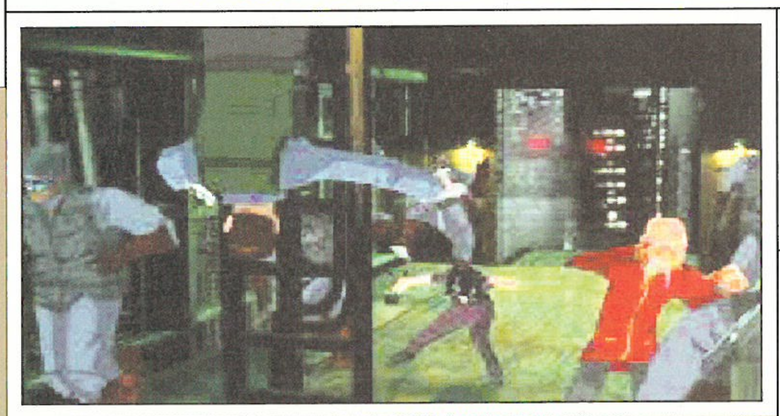




Éditeur :	Eidos
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	avril 2000



Une scène déjà culte : Hana tente de descendre le pilote de l'hélico tandis que Glas retient les brutes en face de lui !



Fear Effect





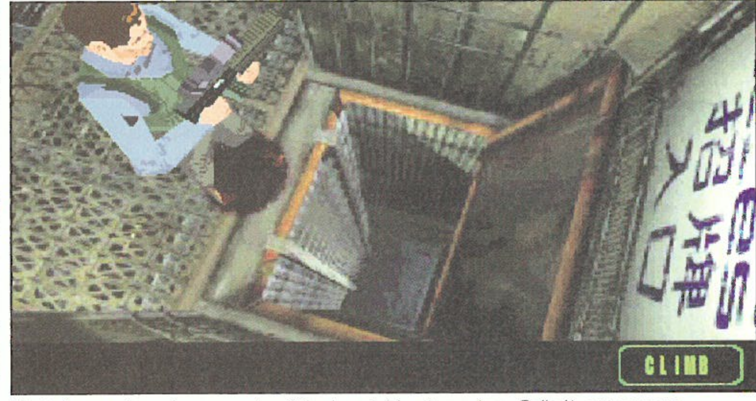
Enfin, nous avons reçu une version complète, quasi définitive de Fear Effect. Et là, il est 5 heures 23 du mat'. Ouiiin, dodo.



Bon, c'est juste histoire de vous faire patienter jusqu'au mois prochain pour le test complet. Quelques nouveaux éléments sont parvenus à ma conscience, embrumée par un bon gros vieux resto rital et une heure tardive. Pas tous positifs, les éléments, mais faut bien avouer que j'ai hâte d'aller plus loin et de tester à donf. C'est donc plutôt bon signe, et en tous les cas, niveau mise en scène et réalisation, pour le moment, je suis vraiment ravi ! Allons tâter la bête.

Willow, quelques heures plus tôt : « Ouaaah ! »

Notre Jean à nous qu'on a, quand il tripe sur un truc, il exagère toujours un peu. Et vas-y que « Ça tuuue la gueule ! », « Ouah, putain, c'est mortel ! » et autre « Oh, c'ui-là, j'me l'fait, c'est trop d'la balle de golf ! ». Mais bon, faut bien avouer que ça faisait longtemps qu'il ne m'avait pas lâchement gaulé la manette pendant que je me soulage aux toilettes. Pire, Julo nous a fait la même chose. Les deux, là, assis à côté de moi, faisaient leurs yeux de chiens battus pour avoir la poignée et se taper contre le premier boss de Fear Effect. Le SuperGames Show à moi tout seul (paix à son âme, arf). Enfin, bref, tout ça pour faire de la pige, euh... dire que Fear Effect est beau, diablement bien scénarisé et bourré à première vue de scènes grand spectacle. Ça gicle, ça hurle et le joueur va en baver, clairement. Car Fear Effect est plutôt difficile. La maniabilité à la Resident Evil (relative au perso et non au décor) est très bien pensée, mais il faut un temps pour l'intégrer. Faut dire que j'ai été un peu minable, pour ne pas dire à chier, cet après-midi. Enfin, glissons, j'ai fini le premier des 4 CD du jeu et j'y ai pris mon pied. Il est dans ma main. Reste à voir si tout est aussi cool. Pour le moment, Fear Effect offre un scénario captivant et plein de suspens, un script vraiment sympa et une réalisation avec moult travellings dynamiques et cut-scenes façon cinoche. Mais pas du Lelouche !



Certaines prises de vue sont originales et bien trouvées. Celle-là est connue, mais j'avais pas d'autre exemple en photo, alors ça va, hein.

Les bin's

Cependant, au vu de cette bêta version, quelques trucs me gênent. D'abord, l'aspect « je crève avant de piger le truc, et je recommence », qui revient par moment, est un peu frustrant. Mais rien de bien grave. Ensuite, la question de la durée de vie, nettement plus gênante, se pose. Je ne peux me prononcer avec certitude avant d'avoir fait un test complet sur la version def', mais j'ai tout de même bouclé le premier CD en quelques heures à peine. Je sens bien le coup de la durée de vie à la Resident Evil. Enfin, même si ça s'avère être le cas, si les 15 heures de jeu sont intenses, c'est toujours fort valable. Pour ce qui est de tout le reste, c'est top moumoute. On accroche à mort, le design est d'enfer, on est surpris régulièrement, bref, Jean et Julo ont été captivés par Fear Effect. Aaaaah ! et le déhanchement sensuel de Hana quand elle marche avec un gun dans chaque main... Rien à voir avec cette vieille peau pourrie (ah ah ! pot-pourri !) de Lara. Les goûts et les couleurs... Rendez-vous le mois prochain pour un verdict intransigeant, complet et objectif, comme d'habitude !
Bref, ça va être cool comme jeu, j'vous l'jure !
Tu Dieu, 8h16 du mat'.

RESTEZ AU TOP

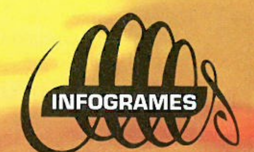
L'ENJEU MONTE. LES CAMÉRAS DU MONDE ENTIER SONT BRAQUÉES SUR VOUS ET VOUS DÉCOUVREZ À VOS CÔTÉS UN AUTRE AVION EN MODE MULTIJOUEUR ... CO-ÉQUIPIER OU ENNEMI ? DIFFICILE DE RESTER AU SOMMET.





L'ACTION ALTITUDE MAXIMUM





PlayStation

www.fr.infogrames.com
www.eagle-one.com


PlayStation

La version PlayStation du jeu laisse quelque peu dubitatif lorsqu'on découvre les photos. Attendons de voir la version finale.





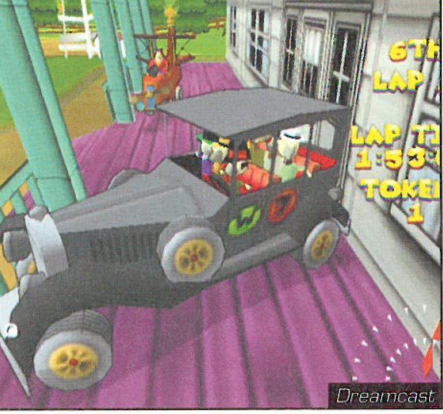


Editeur :	Infogrames
Machines :	PS/GB Color/Dreamcast
Sortie en Europe :	avril 2000

Bénéficiant d'un concept simple et d'une réalisation qui tient la route, Les Fous du Volant sur Game Boy Color devrait se révéler intéressant.



Game Boy Color



Dreamcast

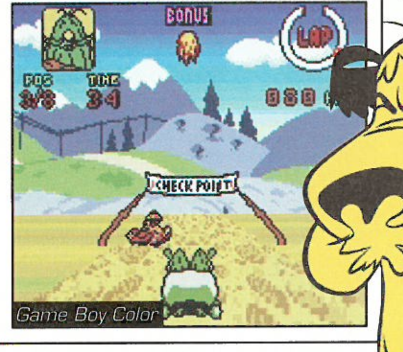
Des images beaucoup plus belles sur la version Dreamcast. On attend maintenant de pouvoir y jouer !

Les Fous du Volant

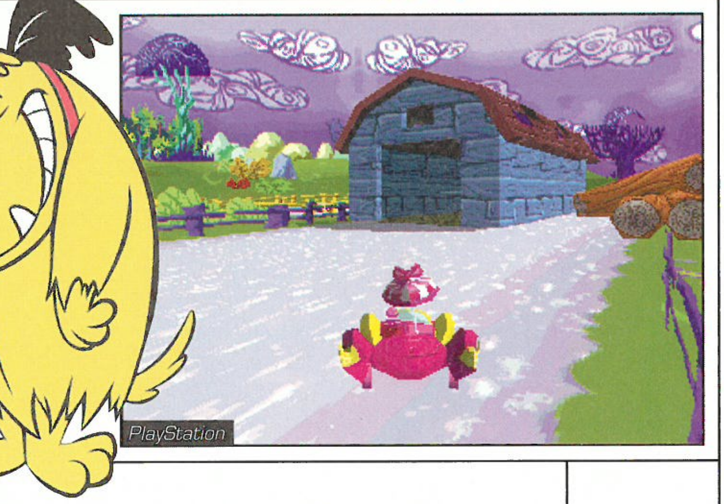
Les plus « vieux » d'entre vous se souviennent peut-être de Satanas et Diabolo, ces gentils allumés qui passaient leur temps à faire la course dans une série animée que certains n'hésitent pas à qualifier encore de mythique. Vous allez les retrouver sur votre écran de télévision, mais cette fois, c'est vous qui allez piloter...



Dreamcast



Game Boy Color


PlayStation

Infogrames et Warner Bros n'ont pas passé un accord pour rien. L'éditeur français a ainsi puisé dans la réserve de licences du géant américain pour ressortir au grand jour une série que nombre d'entre vous ont oubliée ou, peut-être, n'ont même jamais connue. Ce joyau de chez Hanna-Barbera qu'est Wacky Racers (titre original) n'a, si mes souvenirs sont bons, été adapté qu'une seule fois sur console : c'était sur NES (!). Autant dire que cela fait un bout de temps. Annoncé sur des machines ma foi fort différentes, les Fous du Volant se présente comme étant un « bête » jeu de course. Evidemment, tout l'intérêt de la chose vient du fait que les personnages de la série sont repris. Mais il faut les avoir connus pour que vibre tout à coup la corde de l'affectif. Et lorsqu'on a suivi un tant soit peu la série, on devine que l'atmosphère de cette « simulation » de course risque de ne pas être tout à fait comme les autres...

Où tous les coups sont permis...

Les particularités de chaque version annoncée du jeu ne sont pas encore tout à fait connues. Hormis les différences de puissance entre une Game Boy Color, une PlayStation et une Dreamcast et donc une différence de qualité visuelle entre ces trois versions, on ne peut pas affirmer qu'il y aura tel ou tel mode de jeu sur une console et pas sur une autre. Parce que nous avons davantage d'informations sur la version GBC des Fous du Volant, nous allons vous en faire une présentation spéciale. Notez que les photos présentes sur cette page proviennent des trois versions (si les maquettistes ont tout suivi). Les distinguer ne sera sûrement pas un challenge pour vous... Huit coureurs sont ici prévus, ainsi que neuf circuits. Pour accéder à chacun d'eux, il vous faudra les terminer dans l'ordre en étant à chaque fois le premier à franchir la ligne d'arrivée. Evidemment - et c'est là tout l'intérêt de la chose - vous avez à votre disposition un vaste panel de pièges et d'armes que vous pouvez utiliser selon les circonstances, afin de ralentir vos adversaires. Chaque personnage possède des caractéristiques propres. Ainsi, Pénélope Pitstop (quel jeu de mot), la seule fille du jeu, ne sera pas trop embêtée : les autres concurrents, galants, éviteront de la harceler. De même, Red Max, à bord de son avion, est capable de s'envoler très haut lors de certains sauts. A vous de découvrir les qualités de chacun... La version Game Boy Color a bénéficié d'un soin tout particulier et devrait faire profiter les possesseurs de la plus célèbre portable du monde d'un effet de défilement très réussi. Wait and see (à metaux)...

Difintel - Micro

+ DE 180 MAGASINS

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.





Toutes les nouveautés EIDOS sont chez Difintel-Micro

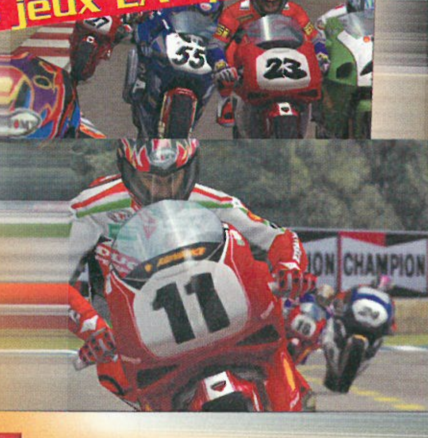


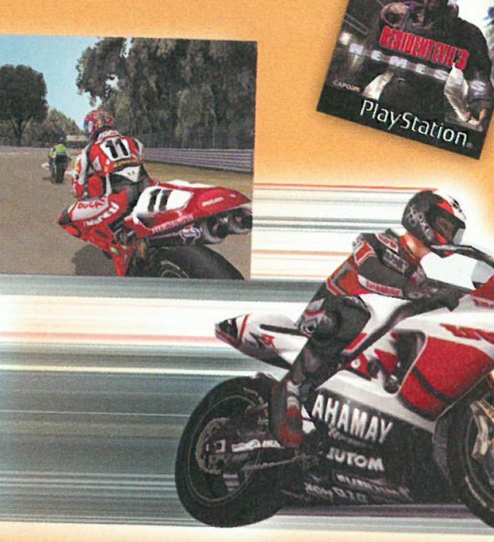




Pilotez les supers bolides en avant première avec les jeux EA sport !







Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
05 Gap	04 92 52 72 74
06 Mandelieu	04 93 93 54 33
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 67
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
22 Loudeac	02 96 66 02 05
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Toulouse	05 61 21 22 02
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
56 Lorient	02 97 35 08 91
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en valois	03 44 59 28 18
60 Chantilly	03 44 57 69 78
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 89
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Vairéas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 33 74 43
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• St Gaudens • Montreuil 2 • Elbeuf • Fécamp • Meulan • Louviers • Sucy en Brie • Auch • Perpignan • Chambrai • La Réunion • Carcassonne • St Germain en laye • Boulogne • Rouen 2 • La Roche sur Yon • Issy-les Moulineaux • Louvres • Levallois.

ITALIE

• Alessandria.

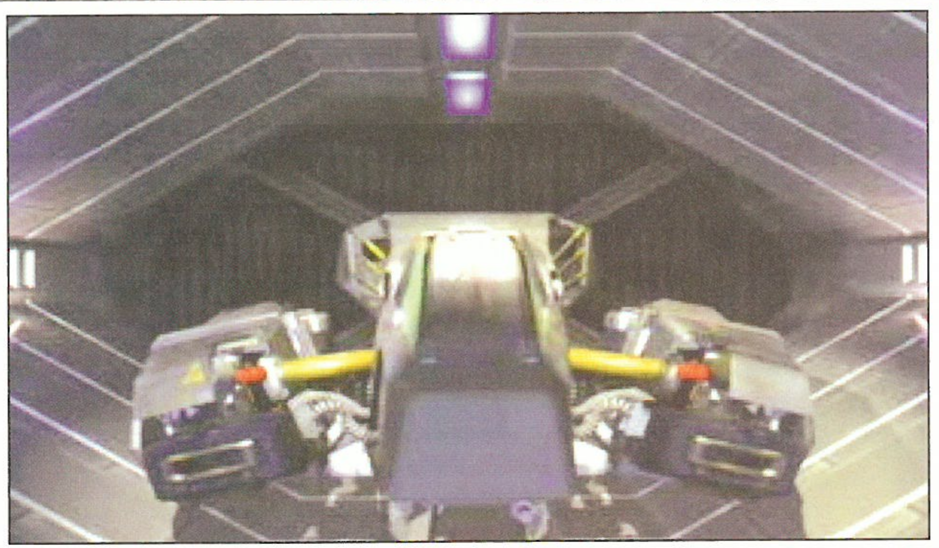
MAROC

• Casablanca.

PORTUGAL

• Lisbonne.

Photos non contractuelles. Voir conditions en magasin.





Éditeur :	Namco/Sony C.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	avril 2000



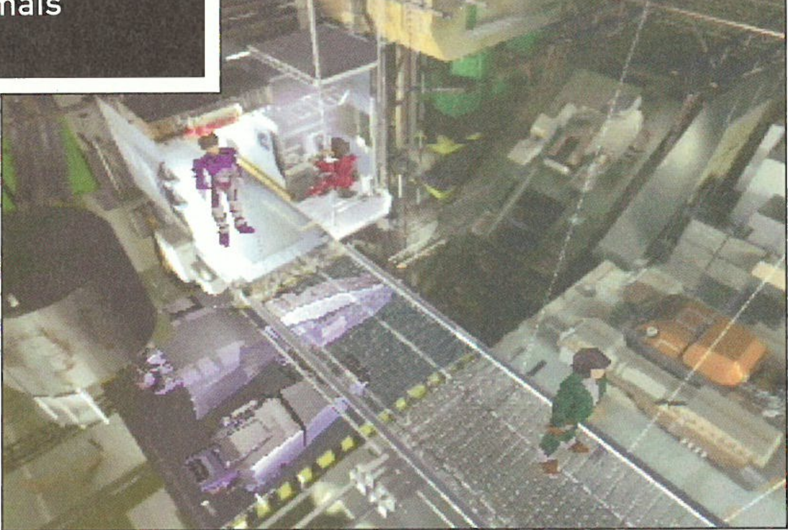
Ah ! Un vaisseau spatial dont vous seriez le pilote, ça vous fait rêver, hein ?

Star Ixiom



Suite de Starblade Alpha, sorti en 96 (déjà). Star Ixiom reprend les grandes lignes du Space Opera version bestiale : des vaisseaux au design évidemment futuriste, des vagues d'ennemis à anéantir et des armes qui s'améliorent au fil du temps. Pas très original, mais toujours efficace.

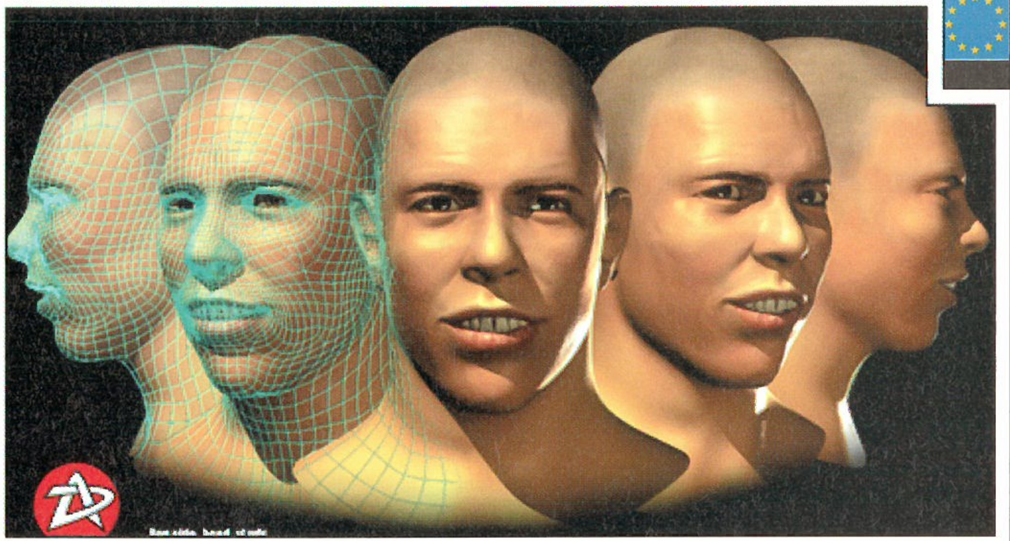
L'action se déroule au XXVe siècle (personnellement, je pense que la planète aura été décimée par un virus extra-terrestre à ce moment-là mais bon, je ne veux miner le moral de personne) et vous incarnez un jeune pilote de vaisseau : Roy Heinick. Le jeu propose trois modes : Training (dont le nom se suffit à lui-même, inutile de développer), Command et Conquest (pas en même temps hein !). Si le mode Command se révèle assez intéressant, vous devez remplir différentes missions indépendantes, c'est tout de même l'esprit de conquête qui nous intéresse le plus ici. Car Namco (développeur du jeu) a eu la bonne idée de scénariser ce dernier mode. Autrement dit, vous avez l'impression de vivre réellement vos missions puisque vous êtes intégré à une base, que dans celle-ci il y a des gens avec qui vous pouvez discuter et qu'il y a une véritable progression au niveau de l'intrigue. Maintenant bon, c'est tout de même limité hein, il ne faut pas non plus s'emballer. Il est tout simplement plus motivant de se battre en se disant que l'on va sauver des vies humaines ou protéger un système solaire plutôt que simplement pour le fun, sans raisons valables, tout ça quoi. C'est en tout cas mon avis, et j'en suis fier, quelque part...



Bien que primordiales, vos missions se préparent d'abord dans votre base.

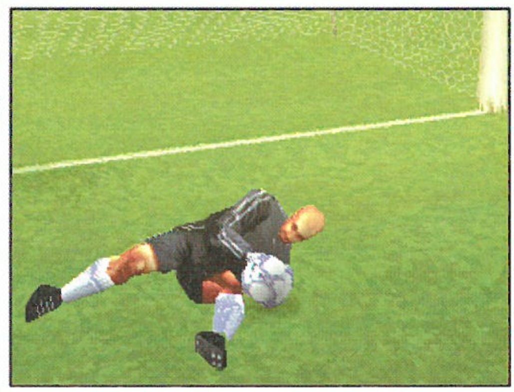
Manque d'innovation ?

Star Ixiom n'étonne guère. Vous pilotez votre vaisseau par le biais de commandes simples (accélérer, décélérer, tourner sur soi-même), vous avez à votre disposition une arme principale et une autre secondaire et possédez un radar bien pratique pour visualiser la position de vos ennemis. Même s'il se révèle plutôt agréable, question prise en main, et même si la réalisation tient plutôt bien la route, force est de constater qu'il n'y a pas ici une once d'originalité. Heureusement, de mission en mission, votre équipe de recherche met à votre disposition de nouveaux vaisseaux au look et aux capacités uniques, ainsi que de nouveaux équipements. Cela peut aller du nouveau blindage, par exemple, à brouilleur anti-radar des ennemis ou encore un surplus d'énergie bien pratique pour soutenir la cadence du laser de votre arme principale. Les méchants (et voilà !) aussi évoluent, et les races extra-terrestres que vous allez affronter possèdent bien des technologies différentes, vous allez vous en rendre compte. Tout cela satisfera les fans du genre, sans nul doute, mais sans les emballer, j'en ai bien peur. Reste à voir, sur la durée, si le jeu ne se révèle pas toujours un peu plus prenant et intéressant. Pour cela, évidemment, il faudra attendre le test complet...





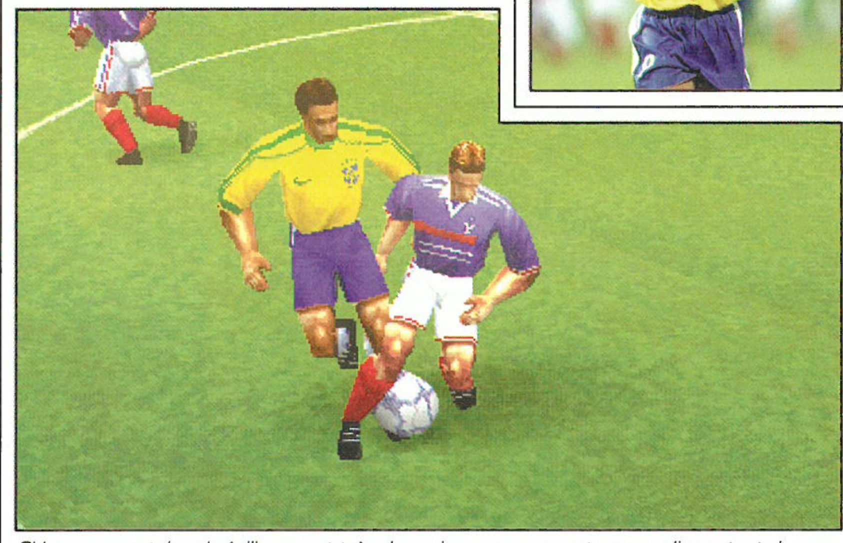
Editeur :	Infogrames
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	avril 2000



Comme dans ISS Pro Evolution vous pourrez faire sortir le gardien au moyen de la touche triangle.

Ronaldo V-Football

Après deux ans d'absence Pierre Adane et Power And Magic font leur come back avec cette fois une simulation de foot dédiée à Ronaldo et au Brésil. Un titre qui, a priori devrait être plus qu'un simple coup marketing.



Si les commentaires brésiliens sont très dynamiques, on ne peut pas en dire autant des commentaires français. Un point à revoir.

Patience est mère de toutes les vertus. Tout vient à point à qui sait attendre. Ouais, j'aime bien les phrases toutes faites, ça permet de débuter un texte quand on sèche un peu. En plus ces deux p'tits dictons à mémère résument merveilleusement bien le background de Ronaldo V-Football, ex-UEFA, ex-Brasil V-Football. Bah vi, on l'aura attendu le bestiau avant de pouvoir y jouer. Depuis le temps que PAM et Infogrames nous en parlent... si mes souvenirs sont bons, ça doit bien faire trois ans, ouais un truc dans ce genre là. Il en a connu des péripéties le rejeton du Studio de Pierre Adane, de multiples retards (entre autres le jeu était prévu à l'origine sur PC, les développeurs ont dû tout recoder pour la Play'), un changement de licence historique, et puis mine de rien, développer une simulation de balle au pied ça demande pas mal de boulot, c'est difficile à mettre en oeuvre, l'IA, la motion capture, la modélisation virtuelle des caractéristiques du foot (les sets tactiques, la logique footeuse, la vie, la mort, les vaches, les poulets, les moutons...), tout ça quoi ! On ne s'en rend pas forcément compte mais c'est un vrai casse-tête.

Un excellent potentiel !

La version à laquelle nous avons joué était une pré-bêta, mais déjà on pouvait se faire une idée assez précise de ce que pourra être ce jeu de foot très attendu. L'ambition de PAM n'est pas de faire de Ronaldo V-Football une simulation hyper pointue à l'image d'ISS Pro Evolution. Le Studio a tablé sur un registre totalement différent, celui de l'arcade grand public. Mais attention, rien à voir avec FIFA 2000 et ses scores de match de basket U.S. ou avec la simplicité archaïque de Virtua Striker 2 (DC). Non, le titre de PAM part sur des bases plutôt saines. La prise en main propose tout d'abord une jouabilité à deux vitesses : on peut jouer très simplement en se contentant des touches de base ou tenter des choses plus techniques avec des combinaisons de touches. Pour les contrôles de balle on sent clairement l'influence d'ISS Pro Evolution : on a une jauge pour doser ses tirs, le système de passe est identique et on retrouve le système de through-pass dont le fonctionnement est un peu plus contextuel que chez son concurrent. Pour simplifier, disons qu' il y aura plus d'assistance que dans ISS. La principale difficulté étant de bien doser cette assistance pour que le joueur n'ait pas le sentiment de faire des choses extraordinaires sans vraiment les contrôler. Autre bonne surprise pour une pré-bêta, impossible de marquer en faisant le forcing avec un joueur, là on doit construire son jeu pour approcher les 45 mètres, plutôt encourageant, non ? D'un point de vue strictement technique, V-Football n'a pas à rougir de la concurrence ; graphiquement, le jeu fait d'ailleurs beaucoup penser à FIFA avec des personnages plus « grands », la motion capture quant à elle est nettement plus naturelle que celle du titre d'EA Sports. L'équipe de Pierre Adane a d'ailleurs utilisé un outil de motion capture développé en

interne qui permet d'obtenir des gestes très coulés et très détaillés tout en conservant un maximum de réponse-manette. Vos footballeurs virtuels font des contrôles orientés, freinent leur course en « piétinant », on distingue les tirs de l'intérieur ou de l'extérieur du pied, pas de problème de ce côté-là , même si à l'heure actuelle les joueurs ne déhanchent pas de façon assez marquée lors des changements de directions. Il paraît que ça se règle très facilement, alors. Le gros challenge réside bien entendu dans la mise au point de l'Intelligence Artificielle (le moteur d'IA est basé sur les caractéristiques réelles des joueurs). Les développeurs ont beaucoup bossé à partir de vidéos afin de bien saisir le style de chaque équipe et ont consulté le staff technique de la CBF (la fédé de foot brésilienne) pour reproduire le plus fidèlement possible les caractéristiques du foot sud américain (basées sur des phases de jeu très véloces et sur beaucoup de ruptures de rythme). En clair, c'est plutôt bien parti même s'il reste encore pas mal de choses à « tuner ». Connaissant le talent et le professionnalisme de PAM (cf. SnowRacer 98), Ronaldo V-Football pourrait bien créer la surprise au moment de sa sortie.



Bonne nouvelle : tous les amortis et les têtes sont orientables.

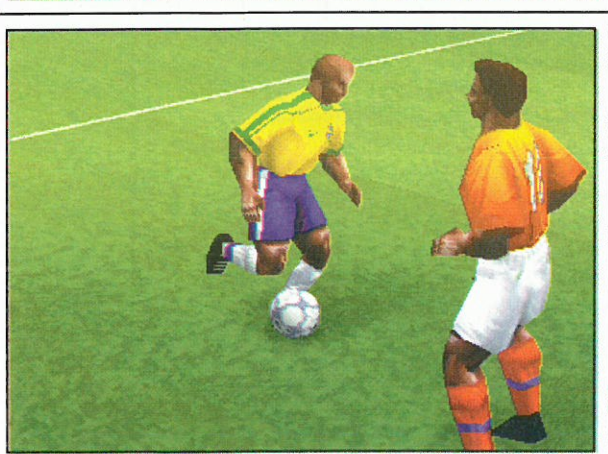

Un jeu grand public certes mais avec des subtilités assez intéressantes. Ici un petit saut de biche bien classieux !

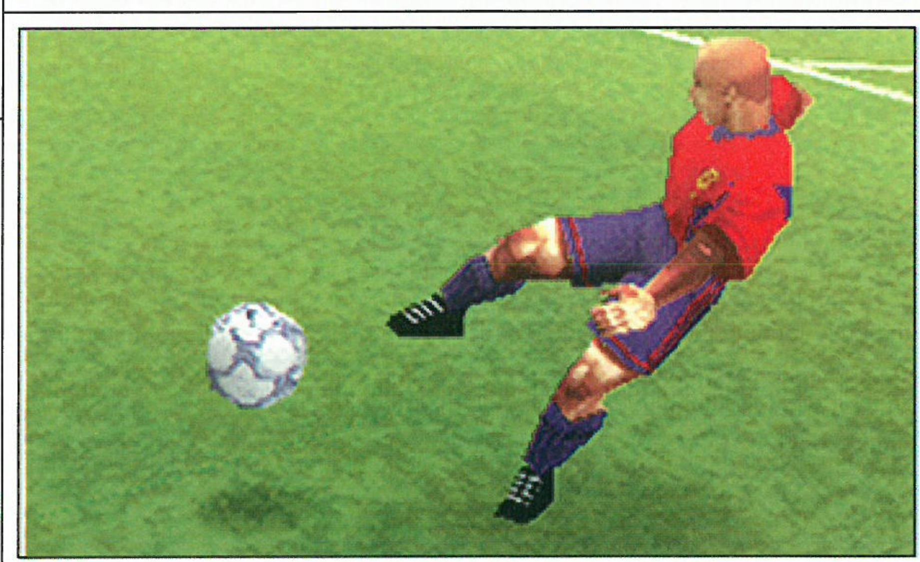
Le contenu en détail !

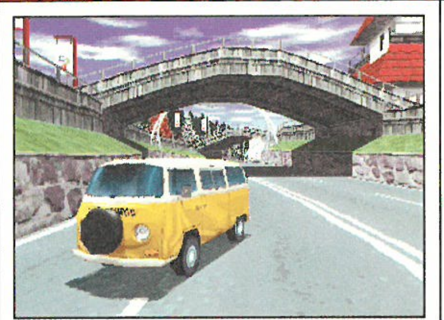
Ronaldo V-Football est bien évidemment dédié au football brésilien. Le jeu regroupe donc 64 équipes nationales divisées en plusieurs groupes avec une sur-représentation des équipes d'Amérique du Sud. PAM ne dispose que de deux licences : une pour le Brésil l'autre pour l'équipe de France. Ce qui signifie que vous devrez passer par un petit éditeur pour renommer les effectifs de vos équipes préférées. Concernant les modes de jeu, Ronaldo V-Football proposera des modes alternatifs : l'Arcade Cup fonctionne comme un jeu d'arcade avec un système de crédits, le Survival quant à lui est divisé en « round » et permettra de débloquer les All Stars et les équipes de légende. Sinon on retrouve les modes traditionnels tels que les tournois et la V-Football Cup qui regroupe tous les clones des grosses compétitions du football international (Euro, Coupe du Monde, Champions League..). Enfin vous pourrez disputer toutes les compétitions à 2 en versus ou en coop' et à 8 en alternance. En outre, le jeu proposera 15 stades fictifs, des chants de supporters localisés par équipe, des commentaires brésiliens, 28 formations tactiques, 3 stratégies offensives, 3 stratégies défensives. Il sera également possible de définir le niveau d'offensive et d'aller voir un joueur en particulier pour lui donner un profil défensif très pointu (trois niveaux : zonal, individuel total ou individuel de zone). Pas mal pour un jeu d'arcade grand public, non ?



Une version bêta déjà fort prometteuse !

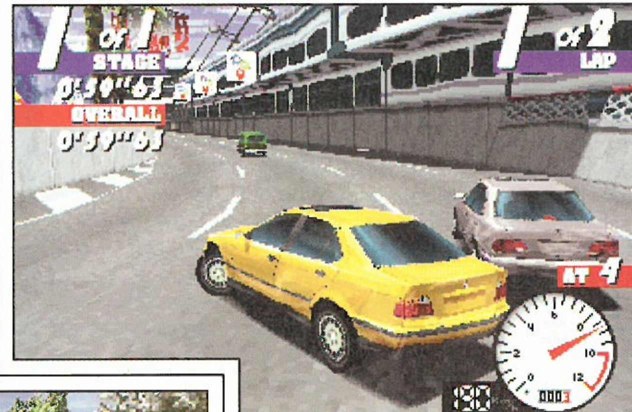




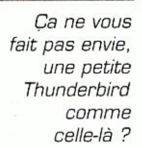




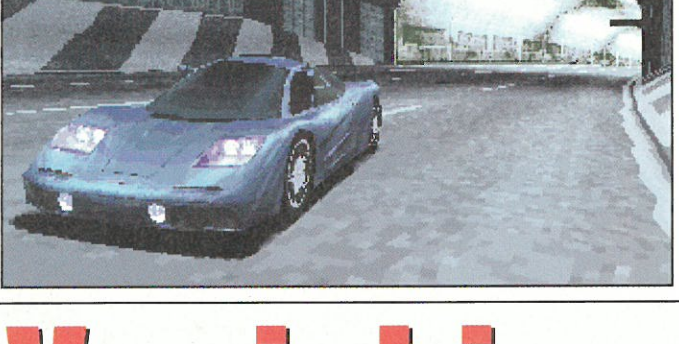




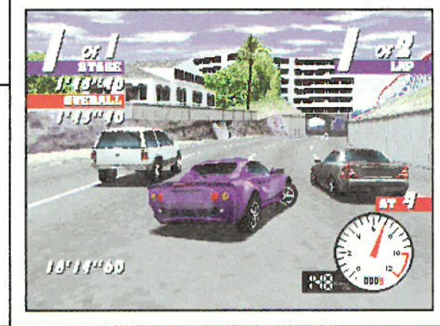
C'est sûr, le moteur tourne en basse résolution. Le graphisme en prend un coup, mais on ne peut pas tout avoir.



Ça ne vous fait pas envie, une petite Thunderbird comme celle-là ?



On perçoit la distance de vision sur cette photo. Croyez-moi, de ce point de vue, le moteur est parfait.



Vanishing Point

Le principe est simple : un feeling arcade, des modèles physiques ultra réalistes. Vanishing Point risque de frapper fort !

On ne les a pas vus venir, les développeurs de chez Clockwork. Et pourtant, tout semble indiquer qu'ils nous préparent un jeu de course qui dispose, et c'est rare, d'une optique originale. C'est sûr, ça reste un jeu de caisse, mais l'axe de développement choisi par ce petit studio se démarque des autres productions du genre. Ils sont partis de trois points spécifiques : offrir un modèle physique ultra réaliste, avoir une distance d'affichage ultime (pas un pet de popup, quoi) et une Intelligence Artificielle réelle. Ah si, il y a un quatrième point : faire tourner les trois premiers à une vitesse minimale de 30 images/seconde.

C'est bien parti

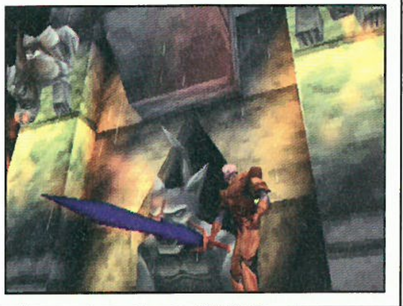
La version que nous avons vue n'était malheureusement pas très avancée, mais déjà on pouvait se rendre compte de leur réussite sur les deux premiers points. A commencer par le modèle physique. Avec plus de 150 variables par véhicule, le spectacle des crashs, la réaction des voitures à leur environnement et le feeling à la manette sont tout bonnement hallucinants. La référence des développeurs sur ce point : Sega Rally première version. La meilleure, quoi ! Et ils l'ont clairement dépassée en termes de réalisme, grâce au concours de 3 « têtes » en physique et aérodynamique des sports mécaniques. Vraiment incroyable ! Le deuxième point est lui aussi parfaitement atteint. Pas de fog, pas de popup, bref un moteur 3D qui offre une vision parfaite, jusqu'au fameux « vanishing point » (point d'horizon) duquel le jeu tire son nom. Certes, le titre (enfin, le jeu, pas le nom du jeu, enfin, bref, j'me comprends) y perd en qualité graphique (notamment sur la résolution), mais cela permet l'élaboration de circuits qu'on ne trouve dans aucun autre soft de ce type. Quant à l'Intelligence Artificielle, le mot d'ordre est clair : il est hors de question pour Vanishing Point de souffrir du syndrome des adversaires « en file indienne ». Chacun des concurrents disposera d'un facteur d'agressivité variable, bien à lui, qui lui permettra de prendre plus ou moins de risques face au trafic. Car oui, c'est là le dernier point - qui malheureusement a pour le moment échappé à notre expertise - les courses auront lieu au milieu des conducteurs du dimanche ! Il n'y aura pas moins de 80 autres véhicules sur la route ! Pas affichés en même temps, bien sûr, mais au total.

Ne vous y trompez pas

Si tous ces éléments tendent à montrer que Vanishing Point est un titre axé simu, il n'en est, en fait, rien. L'optique reste en effet arcade, avec la volonté de proposer un jeu accessible et surtout fun. Un compromis qui offrira un gameplay pour tous, supporté par un aspect réaliste. Vanishing Point promet des gaufres comme on en a rarement vues dans un jeu de course, des victoires à l'arraché, des adversaires fous du volant qui s'encastreront dans le décor après une belle série de tonneaux et quelques « particuliers » sortis de la route contre leur volonté, en un mot : du plaisir pur ! Et comme les véhicules du jeu sont tous réels, licenciés auprès de constructeurs aussi prestigieux qu'Aston Martin, Lotus, TVR, BMW, etc. et que le moteur physique extraordinaire a convaincu les développeurs d'inclure un mode Stunt (cascades), Vanishing Point devrait décidément faire parler de lui prochainement !



Éditeur :	Sony C.E.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mai 2000





Les personnages sont toujours aussi laids et décharnés.



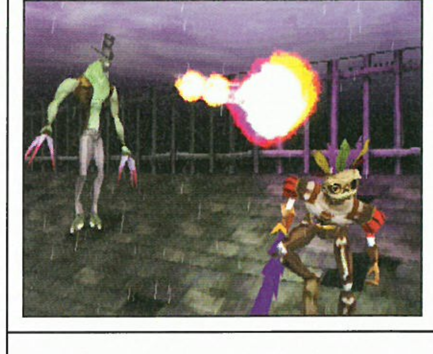
Le très urbain Sir Fortesque sait comment se comporter face aux femmes londoniennes.



Attendez-vous à prendre en main des armes particulièrement impressionnantes.

MediEvil 2

Sir Daniel est incontestablement le personnage de jeu vidéo le plus maladroit et écervelé que je connaisse. Alors, misérable sac d'os ambulant peut-être, mais sauveur de l'humanité et héros d'une aventure vraiment envoûtante quand même. Qu'en sera-t-il cette fois ?



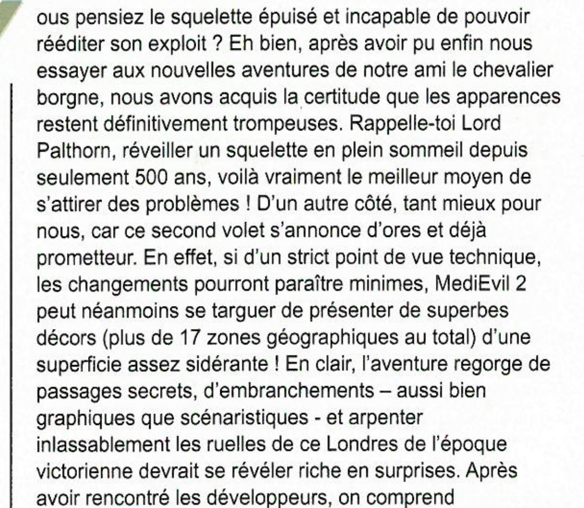


Même décapité, Fortesque parvient encore à se prendre la tête entre les mains !

Vous pensiez le squelette épuisé et incapable de pouvoir rééditer son exploit ? Eh bien, après avoir pu enfin nous essayer aux nouvelles aventures de notre ami le chevalier borgne, nous avons acquis la certitude que les apparences restent définitivement trompeuses. Rappelle-toi Lord Palthorn, réveiller un squelette en plein sommeil depuis seulement 500 ans, voilà vraiment le meilleur moyen de s'attirer des problèmes ! D'un autre côté, tant mieux pour nous, car ce second volet s'annonce d'ores et déjà prometteur. En effet, si d'un strict point de vue technique, les changements pourront paraître minimes, MediEvil 2 peut néanmoins se targuer de présenter de superbes décors (plus de 17 zones géographiques au total) d'une superficie assez sidérante ! En clair, l'aventure regorge de passages secrets, d'embranchements – aussi bien graphiques que scénaristiques - et arpenter inlassablement les ruelles de ce Londres de l'époque victorienne devrait se révéler riche en surprises. Après avoir rencontré les développeurs, on comprend instantanément que ces derniers avaient réellement conscience des forces et faiblesses du premier opus. Ainsi, tout en gardant l'atmosphère décalée et le ton cartoon, ils ont su revenir avec des idées un peu plus folles servant la variété du jeu, tout en soulignant aussi le caractère épique de l'aventure. Vous allez bientôt comprendre de quelle manière.

Une aventure dopée à l'innovation

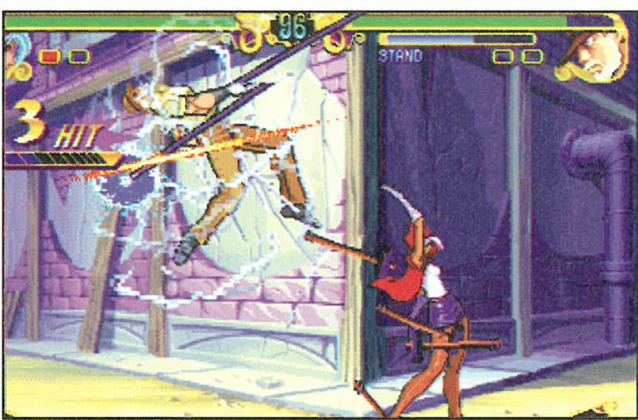
Dans le fond, MediEvil nous avait surtout enthousiasmés par son ambiance proche des productions de Tim Burton (Sleepy Hollow, son dernier film, semble même reprendre quelques scènes du jeu), sa bande son fabuleuse, sa jouabilité instinctive et le judicieux équilibre entre action et recherche. Pour cette suite, outre le changement de décor, chaque ingrédient du précédent succès a été légèrement amélioré. Tout d'abord, il est flagrant que les combats gagnent en dynamisme (les caméras s'emballent encore un peu, mais cela devrait être réglé d'ici peu), les monstres réagissant désormais de manière plus réaliste. Les cohortes de zombis s'organisent, fuient devant le danger, en somme ne se prennent plus uniquement pour de la vulgaire chair à lame d'acier. L'action devient donc un peu plus trépidante, tandis que la réflexion semble avoir aussi bénéficié de quelques remaniements positifs. Si Dan n'a plus de cerveau, soyez assuré que le vôtre devra carburer méchamment, si vous souhaitez stopper les sombres agissements de Palthorn… et gagner le cœur de votre douce princesse momie ! Eh oui, comme nous vous l'annoncions précédemment, MediEvil 2 possède une double trame scénaristique axée autour de la lutte contre le sorcier, mais aussi de l'histoire d'un amour que nous pourrions aisément qualifier d'impossible. Excellente initiative, chaque séquence-clé sera mise en valeur par de fréquentes cut-scenes apportant un peu d'emphase à l'aventure. Mais ne perdons pas de vue que MediEvil 2 reste avant tout un jeu d'action avec ses innovations de gameplay comme la possibilité de se servir indépendamment de sa tête et de ses mains, ou encore la capacité d'escalader de nombreuses surfaces. De la variété dans les situations, voilà à quoi vous attendre. Finalement, toujours aussi délirant, magnifiquement réalisé et plus riche et surprenant qu'il n'y paraît, MediEvil 2 devrait être amplement capable de surpasser son aîné.





Les super attaques donnent lieu à des saynètes délirantes où, par exemple, l'écran se divise en deux...





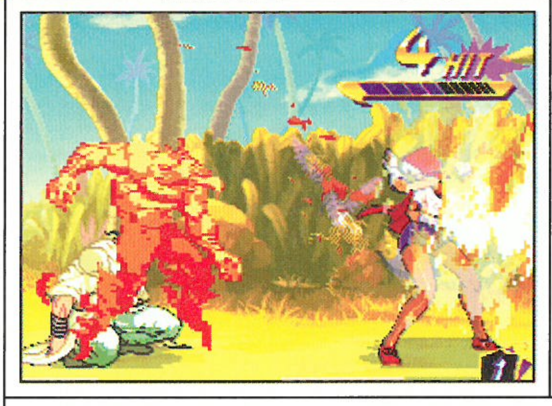
La petite a un tempérament électrique...

Jojo's Bizarre Adventure

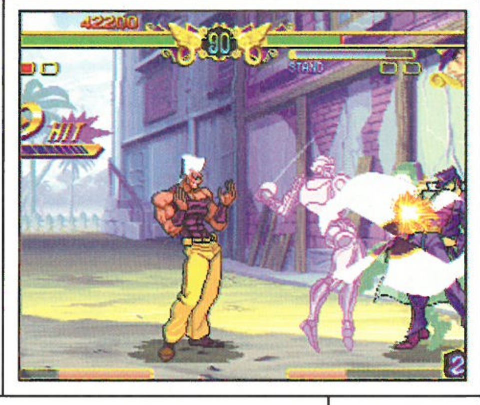
De bizarre, Jojo n'en a pas que le nom, il l'est aussi. Décalé et original, ce jeu de combat n'étonne guère de la part de Capcom, habitué depuis un certain temps, aux productions du genre. Idéal pour tous ceux qui estiment que les jeux de combat sont un peu trop sérieux...











Basé sur un manga célèbre au Japon, Jojo's Bizarre Adventure (JBA) se veut aussi inventif et déjanté à l'écran que sur le papier. Après un essai plutôt réussi en salle d'arcade l'année dernière, le voici décliné sur toutes les consoles du moment. Notre bonne vieille machine à la robe grise - la PS donc - est ici fortement mise à contribution puisque ce sont plus de vingt personnages sélectionnables (en comptant ceux cachés) qui viennent ici grossir les rangs des combattants. Chacun possède des capacités particulières bien utiles selon les modes de jeux. Car c'est là que JBA se révèle intéressant. Sous ses dehors de jeu tape-à-l'œil et un peu brouillon, il y a tout de même quelques subtilités affleurantes.

Les « Stand Attack » : tout un programme...

En plus d'un mode Aventure inédit, qui reprend assez fidèlement la trame du manga (ce mode devrait être exclusif à la PlayStation), JBA se révèle surtout intéressant grâce à ses modes de combat innovants : le Stand Attack, le Stand Rush Attack et le Tandem Attack. Ce système de Stand peut être invoqué à tout moment et signifie en fait que votre personnage est accompagné d'un partenaire « fantôme » qui vous suit comme votre ombre et appuie vos actions selon les circonstances. Ce dernier agit soit exactement en même temps que vous (Stand Attack), soit de son propre chef (Stand Rush Attack), se séparant alors de vous pour certaines actions. Le Tandem Attack reste néanmoins le plus drôle à utiliser puisque c'est lui qui donne lieu aux animations les plus délirantes et fantaisistes. Les plus meurtrières aussi. Si la version PS de JBA peut se targuer d'avoir à sa disposition un mode Aventure propre (voir plus haut), la version DC, elle, se révèle évidemment un peu plus aboutie en ce qui concerne la qualité des graphismes (plus détaillés) et des animations. Le manga de Jojo connaît un succès certain depuis de nombreuses années au pays du Soleil Levant. La série animée (OVA de six épisodes) est connue pour être d'assez bonne facture elle aussi. Il y a donc toutes les chances pour que Jojo, sur consoles, ait lui aussi rendez-vous avec le succès. Attendons de voir quel accueil la France lui réserve...



Éditeur :	Codemasters
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	avril 2000

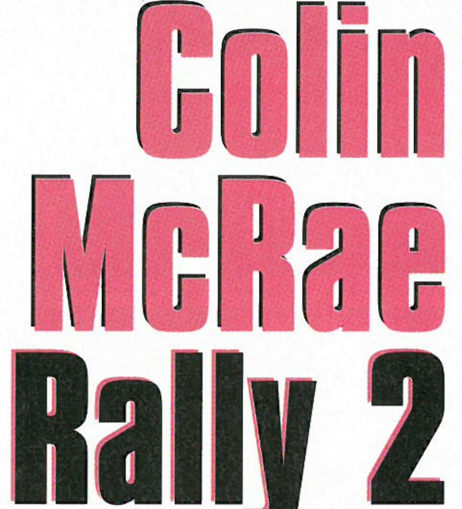
Colin McRae Rally 2

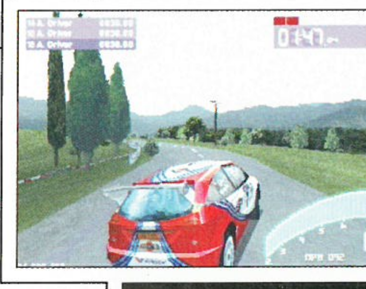
Grande nouvelle pour les fans de Colin McRae Rally premier du nom : la seconde édition n'a rien perdu de sa pêche et de son dynamisme !



Pour l'instant aucune vue cockpit n'est disponible, mais la version est loin d'être def'.

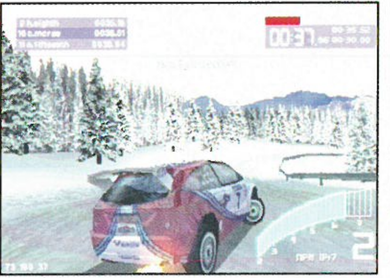






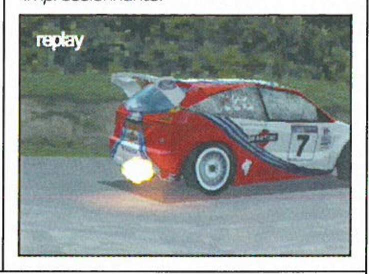


Les environnements de courses sont vraiment classes, malgré leur aspect parfois un peu trop clean.



Le tracé en Finlande est vraiment sublime. Par contre la conduite est super hard.

Les retours de flammes dans l'échappement sont visuellement très impressionnants.





La Ford Focus, seule voiture disponible dans la version démo, bénéficie d'une modélisation impeccable.

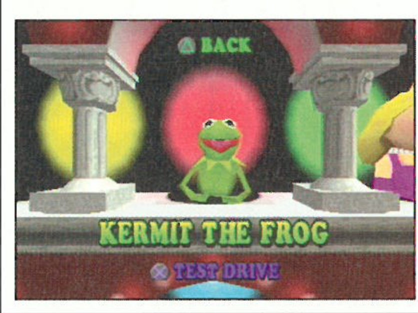
Adepte des paris audacieux, Codemasters n'en finit plus de nous étonner. S'adonnant à des styles de jeu complètement hors normes, à l'image des softs de musiques ou des simulations de V.T.T., l'éditeur semble capable de relever tous les défis avec une réussite qui a de quoi agacer la concurrence. Tenez, prenons un genre de jeu très casse gueule : les simulations de caisses. Eh bien, malgré une expérience plus que limitée dans le domaine, Codemasters a réussi, l'année dernière, à nous pondre deux titres vraiment excellents : TOCA et Colin McRae Rally ! Gros succès donc pour ces deux productions, que personne n'attendait au tournant… Pourtant, parvenir à reproduire de manière réaliste l'ambiance et les poussées d'adrénaline d'une véritable course automobile sans tomber dans les travers du « trop arcade » ou du « trop simulation » n'est pas un exercice à la portée de n'importe quel développeur. Non franchement, ils sont un peu sorciers chez Codemasters… Et ce n'est pas Colin McRae Rally 2 qui nous fera penser le contraire !

Une démo qui n'en jette

A la rédac', les fans de Colin McRae Rally sont légion et l'arrivée d'une version démo du deuxième épisode n'a laissé personne de marbre. Pourtant, ladite démo ne dévoile qu'une infime partie du jeu. Jugez plutôt : une voiture et trois spéciales jouables, c'est peu à côté de la douzaine de bolides (voire plus…) et des 80 tracés que proposera la version def' ! Mais qu'importe, ce premier contact avec Colin McRae 2 a au moins le mérite de nous rassurer sur un point crucial : cette suite délivre le même genre de sensations que le premier épisode… en mieux ! Le pilotage, pour commencer, se situe toujours entre simulation (pour les modèles physiques) et arcade (pour l'accessibilité). Dans la pratique, la caisse dispo dans la démo (une Ford Focus) s'avère ultra agréable à piloter. Virages systématiquement pris en dérapage, jeu des suspensions très crédible - quoiqu'un peu exagéré à mon goût - modélisation parfaite de la carrosserie, bruitages moteurs ultra classes, gestion des sources de lumière impec' (mention spéciale aux retours de flammes sur les pots d'échappement !). Y a pas à dire, le travail effectué, tant en termes de modélisation que de modèles physiques force le respect. D'autant plus que les environnements de circuits ne sont pas en reste. Les trois spéciales disponibles (Finlande, Suède et France) en mettaient plein les yeux avec leur foisonnement de détails, leurs couleurs agréables et leurs configurations variées. Bref, en un mot comme en mille, même si Colin McRae Rally 2 ressemble méchamment à son aîné dans le fond, il semble suffisamment bien réalisé pour accrocher une nouvelle fois les fans du premier épisode. Plus beau, plus rapide, délivrant des sensations encore plus fortes, il ne lui reste plus qu'à se révéler encore plus intéressant. Et pour l'heure, difficile d'affirmer si ce sera le cas ou non, vu que les modes de jeu inédits n'ont pas encore été dévoilés par Codemasters…

Editeur : Jim Henson Interactive
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : non communiquée

Muppet Race Mania



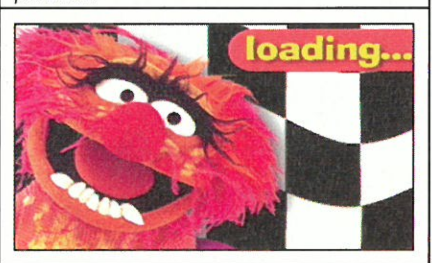
Le mode Test drive pour s'essayer à la conduite de son personnage.



Les items qui jalonnent la piste sont nombreux mais pas toujours faciles à attraper.



On a parfois du mal à suivre le tracé du parcours.



On se croirait presque dans MicroMachines !

Les Muppets sont de « vieilles » marionnettes créées en 1969, année érotique paraît-il... Mais détrompez-vous, ici, point de poupées gonflables ou autres marionnettes à caractère ambigü, mais des personnages hauts en couleur qui s'affrontent lors d'une course de karts sur 10 circuits thématiques, plus quelques courses cachées. Le moteur 3D est super fluide et retranscrit bien la sensation de vitesse. Les graphismes sont assez originaux, mais on a parfois du mal à distinguer le tracé de la piste. De plus, il faudra aux néophytes un certain temps d'adaptation, car même si ce jeu est destiné aux plus jeunes joueurs, les commandes sont très sensibles. Après cette petite prise en main, vous aurez plaisir à piloter votre kart ou votre soucoupe volante, pour les voir rebondir et se cogner un peu partout. Vous pouvez jouer seul ou à deux en écran splitté. Le choix des Muppets pour une adaptation en soft peut sembler étrange en France, vu le faible taux de popularité de ces derniers chez nous (alors qu'aux Etats-Unis, les Muppets font un carton). Néanmoins, le Muppet Race Mania est un jeu bien foutu et agréable à jouer pour les 10-15 ans. Cela dit, réussira-t-il à détrôner le sublime Crash Team Racing. Rien n'est moins sûr !

Radikal Bikers

Editeur : Infogrames
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : avril 2000







Tiré d'une borne d'arcade d'Atari (1998), Radikal Bikers vous met dans la peau d'un livreur de pizzas en scooter qui doit eh bien, euh... livrer ses pizzas dans le temps imparti et dans de bonnes conditions (comprendre : ne pas ramener un carton explosé passé sous les roues d'un camion). Evidemment, les multiples dangers de la jungle urbaine sont là pour vous distraire et vous ralentir. Il vous faudra zigzaguer entre les voitures, éviter les énormes bus et emprunter les raccourcis que vous découvrirez, dans la mesure du possible. De multiples bonus sont dispersés sur votre chemin. Ces derniers vous protégeront (bouclier), vous permettront d'aller plus vite (EPO) ou bien encore déblaieront le passage devant vous (Kendy). Radikal Bikers semble pas mal jouer la carte de la diversité puisque 28 niveaux sont d'ores et déjà prévus, et ils se dérouleront dans plusieurs pays : France, Grande-Bretagne, Italie... Le must restant les rues définitivement encombrées de New York ! Travaillez votre sens de l'orientation, vous allez bientôt en avoir besoin...

Votre ennemi numéro 1, les poids lourds. Lents, encombrants, ils dénotent avec votre scooter rapide et agile.



OI COLISSIMO 48 Heures !
HRONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

NEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

2 cartes mémoires achetées... 1 offerte !!!!

GAME STATION

LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...

Découvrez en avant-première la PLAYSTATION

Kudelka
Chaos Break
Vagrant Story
Biohazard Gun Survivor
Chase the Express

L'évènement !!!!!!

PLAYSTATION 2

Titres annoncés en Mars 2000

ekken Tag Tournament
ekken Tag Controller
ead Or Alive 2
reet Fighter Ex 3
adge Racer V
ernal Ring
pace Pro Baseball

PANTHER

Le "PANTHER V GUN" est enfin disponible !!!
Renseignez-vous...
Le "must" des GUNS sur le marché !

PlayStation, Guncon, Saturn compatible
Enjoy the true arcade experience in your own home with the Panther V arcade style light gun!

Le coin des Promos...

1 One 1 – Vers. Japonaise	149 F
Formula One 98 – Vers. Française	149 F
The Legaia – Vers. japonaise	149 F
Gex 3 – Vers. Americaine	149 F
C The Contra Adv. – Vers. Americaine	169 F
Tales of Phantasia – Vers. Japonaise	199 F
Chocobo Dungeon 2 – Vers. Japonaise	199 F
Vampire Savior 3 – Vers. Japonaise	149 F
Suikoden 2 – Vers. Japonaise	149 F

TOUS LES GUIDES

Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US)	99,00 F
Guide Officiel Star Ocean 2 (us)	Tél.
Guide Officiel Kartia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Parasite Eve (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Xenogears (Vers. US)	Tél.
Guide Officiel The Legaia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Suikoden 2 (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US)	149,00 F
Guide Final Fantasy Anthology (Vers. US)	Tél.
Guide Officiel Thousand Arms (Vers. US)	Tél.
Guide Vandal Hearts 2 (Vers. US)	Tél.
Guide Officiel Lunar Silverstar Story (Vers. US)	199,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !

PLAYSTATION

Alundra 2 (Jap) + 1 Memory Card
Arc The Lad III (Jap) + 1 Memory Card
Armored Trooper Votoms (Jap)
Assault Suit Valken 2 (Jap)
Battle Robots, Brave Saga "Spécial Edition" (Jap)
eatmania Append 3 (Jap)
io Hazard 3 (Jap)
io Hazard Gun Survivor (Jap)
Bomberman Wars (Jap)
Breath Of Fire 3 (Jap)
Capcom Generation Vol.3 (Jap)
The Express (Jap)
Break (Jap)
Chocobo Collection (Jap)
Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap)
Chocobo Collection 2 (us)
Chocobo Stallion (Jap)
Chrono Cross (Jap)
Clock Tower 2 (us)
Clock Tower Ghost Head (Jap)
Cosmo Warriors Zero (Jap)
Countdown Vampire (Jap)
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap)
Dino Crisis (us)
Dragon Quest VII (Jap)
Dragon Valor (Jap)
Final Fantasy 7 (Jap)
Fish Eyes II (Jap)
Front Mission Alternative (Jap)
Gaia Master (Jap)
Gran Turismo 2 (Us)
Guilty Gear (Jap)
Guitar Freaks (Jap)
uitar Freaks + Special Controller "Guitar"
ndam Crash Counter Attack (Jap)
ndam G Generation (Jap)
ndam G Generation Zero (Jap)
l Breaker (Jap)
Grand Prix'99 (Jap)
g Of Fighters 99 (Jap)
delka (Jap)
end Of Mana (Jap)
ross 2 (us)
ia 2 (jap)
vel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jap)
l Slug X (Jap)
ter Rancher 2 (us)
c Dragoon (Jap)
Namco Anthology Vol. 1 (Jap)
Namco Anthology Vol. 2 (Jap)
Parasite Eve 2 (Jap)
Perfect Fishing (Jap)
Persona 2 (Jap)
Popolocrois II (Jap)
Psychic Force 2 (Jap)
Racing Lagoon (Jap)
Rally De Europe (Jap)
Ray Crisis (Jap)
Rival Schools 2 (Jap)
Samourai Shodown Warriors (Jap)
SD Gundam G Generation (Jap)
Silhouette Mirage (us)
Soul Of Samourai (us)
Star Ocean 2 (us)
Street Fighter EX 2 Plus (Jap)
Strider ! & 2 (Jap)
Suikoden 2 (us)
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel)
The Last Blade (Jap)
The Legend Of Dragon (Jap)
The Legend Of Heroes I & II (Jap)
The Super Dimension Fortress Macross VF-X 2 (Jap)
Thousand Arms (us)
Tron & Kobun (Jap)
Twinbee RPG (Jap)
Vagrant Story (Jap)
Vandal Hearts 2 (Jap)
Vandal Hearts 2 (Us)
Wild Arms 2 (Jap)

ACCESSOIRES

ket Station NEWS !!!	PSX	499,00 F
mory Card 256 Ko officielle	N64	149,00 F
mory Card couleur	PSX	69,00 F
mory Card officielle	PSX	99,00 F
mble Pack officiel	N64	149,00 F
Nintendo 64 officiel couleur	N64	169,00 F
ble Shock Controller couleur	PSX	129,00 F
l simple	PSX	49,00 F
ther V + Recul + Pédale	PSX & SAT	249,00 F
ther Gun + Pédale	PSX & SAT	99,00 F
e Peritel + fiches RCA + adapt GUNCON	PSX	69,00 F
ble Peritel RGB	DC	149,00 F
reur Interact	DC	169,00 F
mory Interact	DC	149,00 F
N XGEAR	DC	299,00 F
rtouche 4 Mégas	SAT	149,00 F
nt + pédales + levier de vitesse	(N64/PS/SAT)	549,00 F
longe Manette	N64	69,00 F
nscodeur NTSC/RGB ou PAL		399,00 F
ptateur secteur 110/220 volts		149,00 F

REGLEMENT

❑ Carte bleue

N° Carte bleue

Date d'expiration

❑ Mandat-lettre

❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)

❑ Chèque

Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

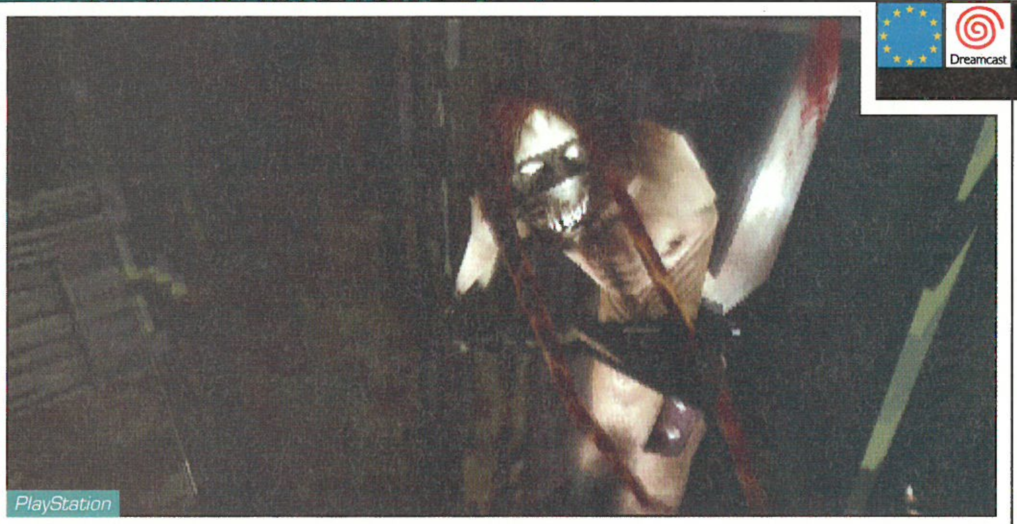
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX

Colissimo jeux 30 F ❑
Chronopost jeux 60 F ❑

Éditeur : Universal Interactive Studios/Kalisto
Machines : PlayStation et Dreamcast
Sortie en Europe : printemps 2000


PlayStation


Dreamcast

Nightmare Creatures II

Reprenant les bonnes vieilles bases du beat them up, Nightmare Creatures deuxième du nom y ajoute ses ingrédients propres : un soupçon d'angoisse et deux doigts de mystère, le tout noyé dans une bonne dose d'horreur, ou de ce qui y ressemble...


PlayStation

Avouez que l'on se demande qui fait le plus peur...

Tout ceux qui ont déjà joué à Nightmare Creatures le savent bien : il ne faut pas se promener tout seul le soir. La nuit est une période propice aux apparitions et aux cauchemars, comme si, au milieu des ténèbres, il était plus facile à nos sombres pensées de prendre forme, puis de s'en prendre à nous... Le scénario de Nightmare Creatures 2 a pour principal moteur un homme du nom d'Adam Crowley. Quoique, le qualificatif d'homme lui convienne désormais moins bien que celui de sorcier... Né à Londres en 1635, ce personnage inquiétant a voué son existence à l'apprentissage des arts occultes. Son manque total de compassion envers les êtres humains et son appétit de puissance l'ont rendu extrêmement dangereux, et déterminé. Grâce à ses potions qui lui assurent une longévité hors du commun, il a appris à perfectionner ses connaissances, et s'est enfoncé dans les abîmes de la magie noire. Il créa et pris sous son aile un groupe de fanatiques connus sous le nom de « Fraternité d'Hécate » (note : Hécate est une déesse chthonienne (infernale) dans la mythologie grecque, représentée avec trois têtes et entourée de chiens aboyants). En 1834, Crowley tente un coup d'éclat et lâche une horde de créatures dans les rues de Londres (Nightmare Creatures). Il sera stoppé dans son entreprise par deux êtres déterminés : Ignatius et Nadia. Il découvre néanmoins, dans sa folle entreprise, l'existence d'une créature plus ancienne encore que ne l'est l'humanité elle-même. Son but est désormais de s'unir à elle, afin d'obtenir l'immortalité. Un siècle plus tard, en 1934, tout semble être prêt pour que son règne vienne, sur la Terre comme aux Enfers. Le Ciel attendra encore un peu...

Où tout est remis en cause...

Pour s'unir à cette créature démoniaque, Adam Crowley a besoin d'une ancienne relique. Cette dernière est entre les mains des membres du Cercle, une organisation secrète fondée par Ignatius et Nadia, après leur victoire, un siècle plus tôt. Cet ordre est toutefois loin de posséder sa puissance d'antan, et Crowley récupère l'artefact sans grande difficulté, massacrant les membres de ce cercle qui n'a plus rien de parfait. Mais à l'heure où le sorcier démoniaque ne peut s'empêcher de sourire à l'idée de mettre bientôt le monde à ses pieds, il oublie un détail : Wallace (voir encart). Ce personnage, rongé par le désir de revanche, a peut-être perdu une partie de sa raison. Mais il a gagné en force et la peur ne fait plus partie des sentiments qu'il est encore capable d'éprouver. C'est une chance lorsqu'on voit les créatures qui se dressent sur son chemin, alors qu'il tente de retrouver Crowley...
Nightmare Creatures 2 reprend les grandes bases du premier épisode, à savoir un univers sombre, habité d'une multitude de créatures étranges, et la possibilité que vous avez de les vaincre à l'aide de vos armes (ici une hache ou un pistolet) ou de certains objets magiques, rares mais qui tuent vos adversaires à coup sûr (boss exceptés, bien sûr). Evidemment, il fallait apporter un certain nombre

d'améliorations à tout cela - le jeu à deux ans - et c'est ce qui a été fait. Les endroits à explorer sont plus variés et, surtout, plus vastes. Après avoir cherché Crowley dans les rues de Londres puis à l'intérieur d'un château, Wallace devra poursuivre ses recherches dans Paris. Il y traversera des endroits aussi divers que le cimetière du Père-Lachaise, les Catacombes ou même la Tour Eiffel. Les créatures que vous allez croiser ici sont plus nombreuses, ou en tout cas, font preuve de plus de diversités. Qu'importe, leur sang a la couleur de celle des êtres humains, elles périssent sous les coups, et le rouge de la colère qui brille dans vos yeux fera frémir les plus redoutables d'entre eux. A moins qu'elles ne vous tuent avant, évidemment... Nightmare Creatures 2 joue beaucoup sur son ambiance et sur le fait qu'il faille toujours être concentré pour espérer se sortir vivant de certaines situations. Avec des créatures de cauchemar pour vous tenir éveillé et une bande son rythmée aux accords sauvages de Rob Zombie, on se dit que le pari de Kalisto pourrait bien être réussi. Si on survit au test, on vous confirme - ou infirme - ça très bientôt.

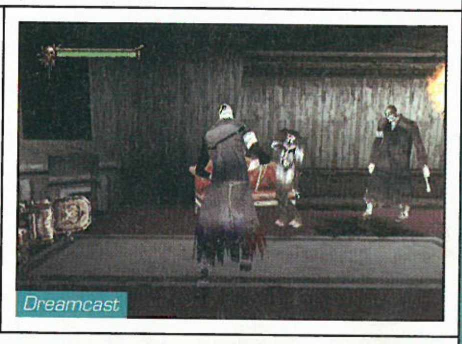


Cette énorme créature était appréciée des fans dans NC1. Elle fait ici un retour remarqué.



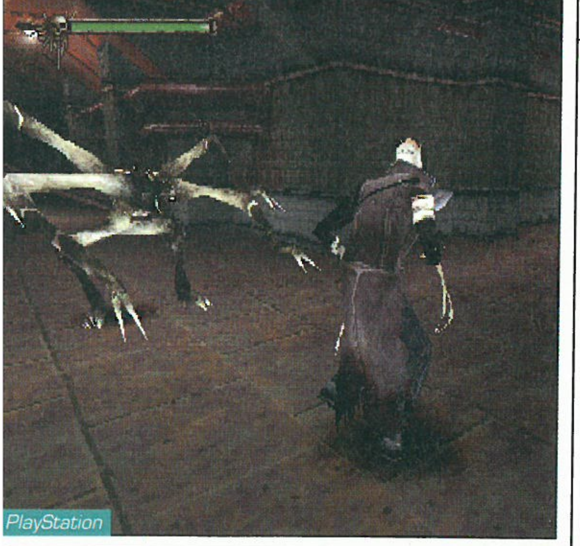






Il y a de très nombreuses cut scenes en temps réel dans le jeu, histoire de renforcer le rythme de la narration.





Vos adversaires seront nombreux et tenaces. Courage !







Wallace, Wallace !!!

Jeune dandy habitué à la vie nocturne de Londres, Wallace est bientôt attiré par tout ce qui touche à l'ésotérisme. C'est ainsi qu'il rejoint le Cercle, constitué d'initiés au surnaturel. Durant l'une de ses missions, il se frotte aux membres de la Fraternité d'Hécate et se retrouve capturé. Adam Crowley n'hésitera bien sûr pas à tenter quelques expériences sur lui. Il finira par s'échapper avant d'errer, hébété, dans les rues de Londres. Son état de santé mental pousse les autorités à le placer dans un hôpital psychiatrique. Il s'en échappe lorsque le scénario de Nightmare Creatures 2 commence...





ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

DVD

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR	**2990 F**

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

FRET FRIENDS SAISON 4	399 F	LES AILES DE L'ENFER	169 F
FRET FRIENDS SAISON 5	399 F	LES VISITEURS 2	169 F
		LEON	189 F
URS, 7 NUITS	179 F	LIGNE DE DEMARCATION	169 F
M	179 F	MA MEILLEURE ENNEMIE	189 F
GOLDEN EYE	169 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
AGEDDON	169 F	NICKY LARSON	189 F
BOYS	169 F	UN POISSON NOMME WANDA	179 F
NVENUE A GATTACA	169 F	PIEGE A HONG KONG	169 F
KDRAFT	189 F	PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
BE TAMBOUR	169 F	RENCONTRE AVEC JOE BLACK	179 F
AIN		ROB ROY	159 F
MEURT JAMAIS	169 F	RONIN BLADE	179 F
PERADO	189 F	SEXCRIMES	189 F
E	189 F	SOUVIENS TOI	
ZILLA	189 F	L'ETE DERNIER 1 ET 2	249 F
CONFIDENTIAL	169 F	SNAKE EYES	179 F
ME FATALE 4	169 F	STARSHIP TROOPERS	179 F
SSOCIE DU DIABLE	169 F	TAXI DRIVER	189 F
OMME AU MASQUE DE FER	179 F	TERMINATOR 2	169 F
CINQUIEME ELEMENT	189 F	TWISTER	189 F
DINER DE CONS	169 F	UN VIOLON SUR LE TOIT	179 F
MASQUE DE ZORRO	169 F	UN FLIC A LA MATERNELLE	169 F
ROI LION 2	179 F	URBAN LEGEND	189 F
SYNDROME	179 F	U.S. MARSHALLS	169 F

GAME BOY

NSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
NSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
ECRANS (PO)	69 F
TION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
IM. + LOUPE + SACOCHE (CO OU PO)	99 F
IM. + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
IM. + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO)	149 F
BLE LINK	39 F
RTE MEMOIRE	199 F
T DE VIBRATION	129 F
UPE AVEC LUMIERE	39 F

UR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU = 1 CABLE LINK GRATUIT

0° SKATE BOARDING (CO)	169 F	PITFALL (CO)	199 F
MY MEN (CO)	**249 F**	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
TEROID (CO)	249 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
UR DREAMS	**229 F**	POOL BILLARD (CO)	249 F
TLE SHIP (CO)	199 F	POWER QUEST (CO)	249 F
AIN DRAIN	99 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
EAK OUT (CO)	149 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
ST A MOVE 3	149 F	READY 2	
ESAR PALACE 2 (CO)	199 F	RUMBLE BOXING (CO)	229 F
RMAGEDDON (CO)	249 F	RONALD V-FOOTBALL (CO)	249 F
T WOMAN (CO)	229 F	**SOCCER MANAGER (CO)**	**199 F**
NTIPEDE (CO)	169 F	**SPAWN (CO)**	**229 F**
AZY BIKERS (CO)	249 F	**SPEEDY GONZALES (CO)**	**249 F**
TTHROAT ISLAND	99 F	SPY HUNTER	
FFY DUCK (CO)	**229 F**	+ MOON PATROL (CO)	229 F
FENDER + JOUST (CO)	199 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
IKE NUKEM (CO)	199 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
RTH WORM JIM 3D (CO)	199 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
A 2000 (CO)	229 F	TARZAN	99 F
URMIZ (CO)	229 F	TARZAN (CO)	229 F
OGGER (CO)	149 F	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
AME WATCH GALLERY 3	**169 F**	**THE MUPPETS (CO)**	**199 F**
A	**229 F**	TOM ET JERRY (CO)	199 F
UY ROUX 2000	**229 F**	**TOM RAIDER (CO)**	**249 F**
USTAR (CO)	199 F	TONY HAWK	
NOCKOUT KINGS 2000 (CO)	**229 F**	SKATEBOARDING (CO)	199 F
BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	**TOY STORY 2(CO)**	**249 F**
MASQUE DE ZORRO (CO)	**229 F**	TRACK'N FIELD	
GICAL (CO)	199 F	DECATHLON (CO)	229 F
AGICAL TETRIS (CO)	**199 F**	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
ARIO GOLF (CO)	199 F	V-RALLY (CO)	249 F
CKEY RACING (CO)	249 F	**VEGA GAMES (CO)**	**249 F**
CROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
SS PAC-MAN		WORMS ARMAGEDDON (CO)	229 F
SUPER PAC-MAC (NB/CO)	199 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
ONTEZUMA (CO)	199 F	**YANNICK NOAH**	**229 F**
OTOCROSS (CO)	199 F	**YODA STORIES (CO)**	**229 F**
L 2000 (CO)	229 F	ZELDA (CO)	249 F
DDWORD L'EXODE D'ABE (CO)	**199 F**		
C-MAN			
PAC PANIC (NB/CO)	199 F		

AUTRES

AME GEAR + 1 JEU **449 F**

AGUAR *Syndicate* **49 F** *Theme park* **49 F**

DO **(69 F PIECE 3 ACHETES 1 GRATUIT)**
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

EGADRIVE **LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE**

EC CD **LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE**

UPER NINTENDO **LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE**

PC

NEW

GAME COMMANDER +MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER PAD	249 F
PRO THROTTLE	899 F	VOLANT PUMA GT	299 F
XENTOR 16Mb	995 F	VOLANT+ PEDALIER	
XENTOR 32Mb	1690 F	RETOUR DE FORCE	990 F

AGE OF EMPIRE 2	349 F	LES FOURMIS	329 F
AIRPORT 2000 N°2	299 F	LNF MANAGER 2000	369 F
BATTLEZONE 2	299 F	MIGHT AND MAGIC 5-7	349 F
CAESAR PALACE 2000	199 F	NBA LIVE 2000	329 F
CANAL +FOOTBALL 2000	299 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	269 F
CROC 2	299 F	NHL 2000	369 F
DAIKATANA	369 F	PHARAON	349 F
DARK PROJECT:		POMPEÏ	349 F
LA GUILDE DES VOLEURS	129 F	QUAKE 3 ARENA	349 F
DIABLO 2	349 F	RESIDENT EVIL 3	369 F
DRACULA : RESURRECTION	349 F	REVENANT	359 F
F1 2000	299 F	SNOOKER	249 F
FIFA 2000	329 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
FIGHTING FORCE 2	369 F	SUPERBIKE 2000	349 F
FINAL FANTASY VIII	369 F	TIGER WOODS PGA 2000	369 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	429 F	TINTIN AU TEMPLE DU SOLEIL	99 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	THE NOMAD SOUL	369 F
GABRIEL KNIGHT 3	329 F	THEME PARK WORLD	349 F
GTA 2	329 F	TOMB RAIDER 4	349 F
GUERILLA JAGGED ALLIANCE 2	329 F	UEFA 2000	369 F
HEROES TRILOGIE	369 F	ULTIMATE ONLINE SECOND AGE	199 F
IMPERIUM GALACTICA 2	349 F	VAMPIRE	299 F

MANGAS FILMS

NEW

COFFRETS

ALBATOR (7 vol.)	449 F
ALBATOR 78	499 F
CAPITAINE FLAM *Partie I* (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM *Partie II* (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ *Série TV* (8 vol.) PARTIE I	499 F
EMPIRE DES CINQ	499 F
KEN LE SURVIVANT *Série TV* (8 vol.)	499 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
ROBOTECH 2	499 F
SAINT-SEYA : *Le Sanctuaire* (8 vol.)	499 F
SAN KU KAI (9 vol.)	490 F
TOM SAWYER 2	449 F
X-OR PARTIE I	399 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (vol 1 à 7)	129 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN 2 vol.1	129 F
KEN 2 vol.2	129 F
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERKIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
ULYSSE 31 (vol.1 à 4)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

SATURN

JEUX JAPONAIS

GALAXY FIGHT	79 F
GRAN CHASER	79 F
TOSHIDEN URA	**79 F**

AU CHOIX JEUX NEUFS EN PROMO A 99 F

BLACK FIRE
DOOM
FIFA 96
GHEN WAR
GRID RUN
HEXEN
HI OCTANE
IRON MAN
J.MADDEN 98
LA HORDE
MAGIC CARPET
NBA JAM EXTREME
NBA JAM TE
NBA LIVE 97
NBA LIVE 98
NHL POWERPLAY
SHOCK WAVE
SLAM AND JAM
SPACE HULK 2
TEMPEST 2000
TRASH IT

NEO GEO

NEO GEO CD

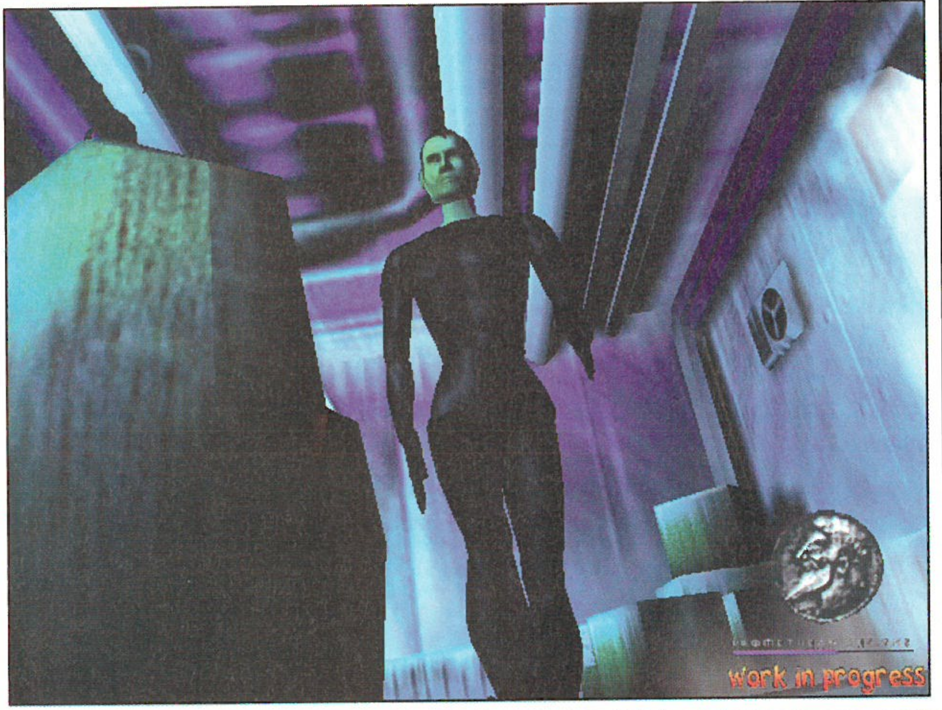
CONSOLE	**1990 F**
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	**399 F**
SUPER BASEBALL 2020	**199 F**
TWINCKLE STAR SPRITES	199 F
KING OF FIGHTER R1	199
NEO GEO CUP FOOT	199
PUZZLE	199
SAMOURAI SHADOWN	199
TENNIS	199

NEO GEO POCKET

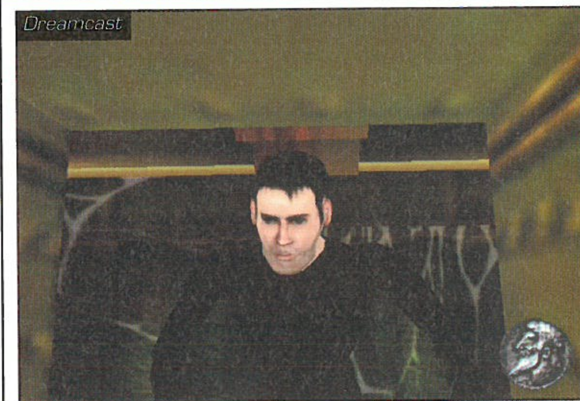
CONSOLE	**349 F**
BASEBALL STAR	199 F
CHERRY MASTER	199 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	**1990**
METAL SLUG X	1690
KING OF FIGHTER 99	**2390**
FATAL FURY	**TEI**



Éditeur :	Inconnu à ce jour
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	début 2001



Vous pouvez incarner un homme mais aussi une femme. Sympa pour se refaire la scène de Entrapment, avec Catherine Zeta-Jones.

Dreamcast

L'industrie vidéo-ludique, si elle fait toujours autant briller les yeux des éternels joueurs que nous sommes, ne nous étonne pas souvent. Les genres abordés sont connus, les jeux à succès bénéficient de suites et les nouveaux concepts se font rares. Avec Picassio, Promethean Designs, développeur du jeu, ose prendre des risques et propose un produit décalé et innovant. Gros plan.

Picassio



Le concept de Picassio se rapproche de celui de Thief, bien connu des joueurs PC. On ne peut toutefois pas parler de plagiat car Picassio a été pensé il y a de cela environ 3 ans. A l'époque, la technologie ne permettait pas à Promethean Designs de proposer le produit tel qu'il désirait le présenter aux joueurs, le projet a donc été mis en stand-by. Les nouvelles technologies arrivant, Picassio est ressorti de sa boîte. Il sera développé sur PC et sur Dreamcast. Les autres consoles nouvelle génération (PS2 et Dolphin) pourraient bien, elles aussi, accueillir à leur tour ce titre original. Il est même question d'une version PlayStation ou N64 - ces supports restant tout de même plus rentables - mais rien n'est encore fait, contentons-nous donc d'attendre et de voir...

Où talent et argent s'entrecroisent...

Tout commence alors que deux riches hommes d'affaires parlent de leur collection respective d'œuvres d'art. Chacun se vantant de posséder une galerie d'objets plus fameuse que l'autre, le ton monte et les esprits s'échauffent. L'argent est un outil qui permet de se divertir, et la morale des gens riches étant ce qu'elle est - c'est-à-dire assez peu de choses parfois - ils décident chacun d'embaucher un professionnel de la cambriole pour récupérer les plus belles œuvres d'art du Monde... Vous incarnez un de ces professionnels, ami de la nuit vêtu de noir, et vous partez à l'assaut d'une douzaine de missions, essayant à chaque fois de prendre de vitesse le voleur « concurrent », un homme du nom de Kaito. Ce dernier joue un rôle essentiel, car si les gardes représentent une priorité, Kaito, lui, connaît votre existence. Il peut donc s'en prendre à vous - il ne vous tue jamais, fort heureusement - pour vous mettre hors circuit un moment ou bien vous voler quelques-uns de vos gadgets. Car un bon cambrioleur est un homme bien équipé. Par exemple, une arbalète un peu spéciale vous permet de ficher dans le plafond une flèche à laquelle est attachée une corde, afin d'échapper à des gardes ou bien d'atteindre une position surélevée. Indispensable.
A côté de ça, il y a également des fléchettes qui endorment, des lunettes qui réagissent à la chaleur ou intensifient la lumière et le toujours très apprécié chiffon imbibé de chloroforme, en provenance directe de la

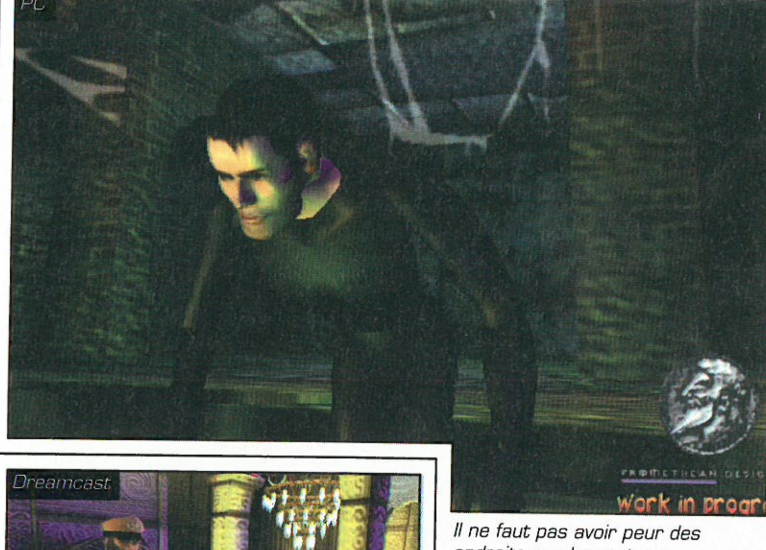
boutique du marchand de sable... Terminons enfin cette liste non exhaustive en parlant des mini-caméras que vous pouvez placer à loisir où bon vous semble. Ces dernières jouent un rôle essentiel et vous permettent de surveiller des endroits sensibles. Vous avez la possibilité de placer des pièges à des endroits précis, mais rester à proximité pour en déclencher certains au bon moment peut s'avérer fastidieux. De plus, il faut bien savoir que le temps vous est compté lors de chaque mission (il y en a douze de prévues pour le moment), et la concurrence se faisant pressante, vous n'avez vraiment pas une seconde à perdre. Se servir d'une caméra pour déclencher un piège posé un peu plus loin peut donc se révéler très utile, en plus d'être résolument amusant. Picassio, on le voit, se veut être un jeu subtil...

100 % non violent

Si l'on peut ici se débarrasser momentanément de la menace que représente un garde en l'endormant, il n'est en tout cas pas question de le tuer. Dans Picassio, il faut savoir être silencieux comme une ombre (vous possédez d'ailleurs un appareil qui permet de les simuler, les ombres, j'avais oublié d'en parler, tiens) et se montrer le plus discret possible. Un garde en alerte inspectera les environs puis, si quelque chose lui paraît louche, ira immédiatement prévenir ses collègues. Il vaut donc mieux la jouer prudent même si, après tout, chacun peut jouer de la façon qu'il l'entend. Le son a également une importance capitale et il vous faudra prêter l'oreille au moindre bruit, notamment de pas. Un environnement sonore « 3D » a spécialement été étudié pour cela mais vous aurez en plus, parmi vos gadgets, un objet spécial qui vous indique précisément d'où vient la source d'un bruit. Au final, on peut donc dire que vous serez un piètre cambrioleur si vous vous faites surprendre...

Les lieux visités seront très détaillés et il vous faudra bien les connaître avant de vous y aventurer. C'est dans ce but que vous aurez le loisir d'assister à des briefings de « pré-missions «. Une fois à l'intérieur du bâtiment, vous devez avoir un plan en tête et savoir où il vous faut aller. Dans le cas contraire, vous risquez fort de perdre la partie face à Kaito. A noter la présence d'une salle de contrôle - a priori présente dans chaque nouveau musée que vous visitez - qui vous permet d'avoir une vue d'ensemble des pièces du bâtiment. Tout le système des caméras internes se trouve en quelque sorte mis à votre disposition, ce qui vous permet de voir quels chemins sont surveillés et quels autres le sont moins. Picassio regorge apparemment de petites subtilités : vous pouvez faire tomber un objet et attirer l'attention ou bien encore rester caché dans l'ombre en observant les allées et venues de gardes, ou encore en écoutant leurs conversations...

Le côté action étant réduit à son minimum, tout sera basé sur l'ambiance et le plaisir de jeu. Une espèce de cache-cache des temps modernes que, je l'espère, nous serons nombreux à apprécier...



Il ne faut pas avoir peur des endroits sombres et peu confortables pour accomplir certains larcins.

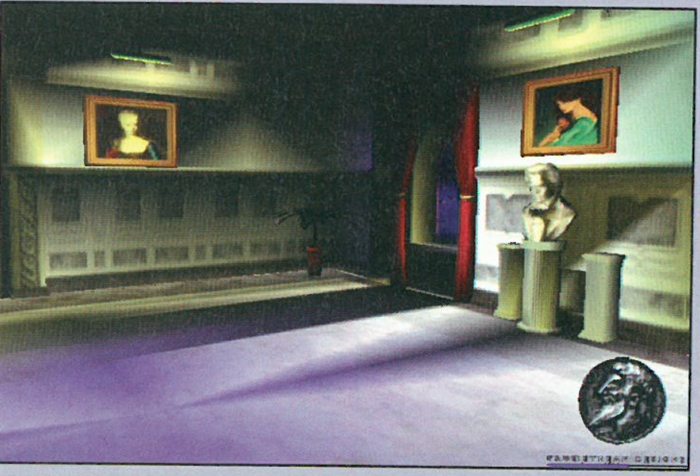
Dreamcast

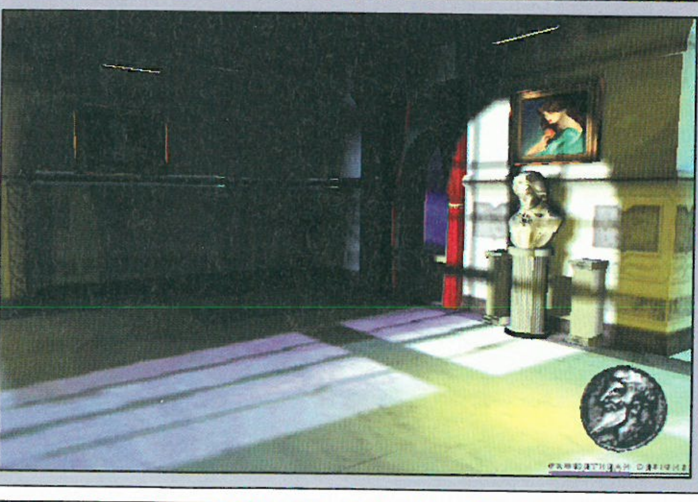
Non, vous n'êtes pas mort. Vous essayez simplement de ne pas être repéré...

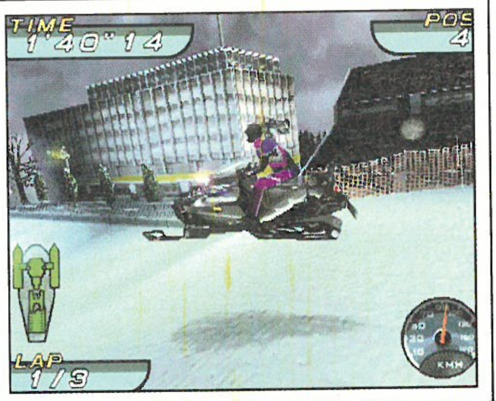
PC

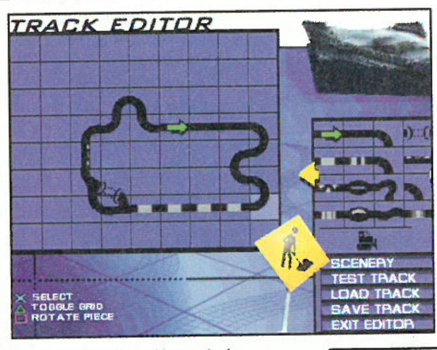
Ombres et lumières

Voici deux photos de la même pièce, soumise à deux types d'éclairage différents. Sur l'une d'elles, on découvre les tableaux accrochés au mur illuminé par des néons, au-dessus d'eux au plafond. Sur la seconde, les néons sont éteints et ce n'est plus que la lumière de la lune qui entre par la fenêtre, dessinant des contours sur le sol. Cet aspect « lumières dynamiques » est important dans le jeu, et il faudra savoir jouer avec les ombres pour réussir à mener à terme la plupart de vos missions.







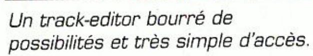


Un track-editor bourré de possibilités et très simple d'accès.



Éditeur :	Crave Entertainment
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mai 2000

Snow X







Des effets météorologiques particulièrement dynamiques.



Les jeux de course vous gavent ? Qu'à cela ne tienne, les éditeurs trouvent toujours un prétexte pour nous en pondre un. Cette fois, Crave part sur les traces (de chenilles) de Sled Storm. Tout un programme...



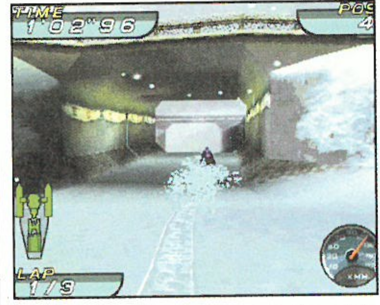




En développant Sled Storm, EA Sports avait pris un gros risque, la motoneige n'étant pas un sport particulièrement populaire dans nos contrées. Comme le jeu a relativement été bien accueilli par la critique et le public, un autre éditeur a voulu tenter sa chance sur ce créneau, un schéma désormais classique dans notre univers en mal de créativité. L'éditeur en question est Crave Entertainment dont le leitmotiv marketing, rappelons-le, est de lutter contre l'uniformisation des jeux en proposant aux joueurs des concepts « décalés » (cf. Aero Wings, Harvest Moon, etc.). Pour le coup, là, on se retrouve avec un jeu de course assez classique... mettant en scène des motoneiges certes, mais un jeu de course quand même. Snow X (prononcé Snow Cross) a été développé par UDS. Ce studio ne vous dit peut-être rien, pourtant c'est à cette équipe que l'on doit le très sympathique No Fear Downhill Biking (Codemasters) et Fun Tracks, un jeu à la MicroMachines carrément réussi, sorti sur PC il y a environ deux ans. L'autre avantage d'UDS, c'est d'être suédois, en clair, la motoneige, ils connaissent.



La vue interne procure d'excellentes sensations. On sent l'influence de No Fear.



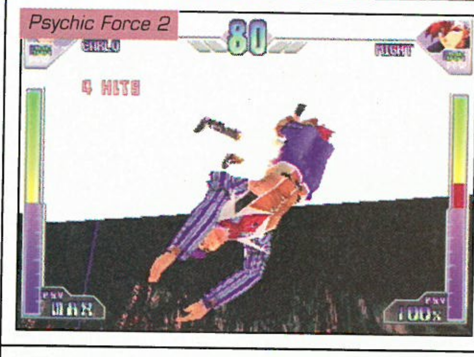
De l'efficacité en perspective

Dans son contenu, Snow X reste assez classique. Vous retrouverez tous les modes de jeu habituels (Championnat, Course simple, Contre la montre) plus une petite originalité, le Hill Climbing qui devrait normalement s'apparenter au Pike's Peak de Gran Turismo 2 ; désolé pour les free-styler mais, contrairement à Sled Storm, il ne sera pas possible d'effectuer des tricks. Moi, j'dis, pas glop, mais alors pas glop, hein. En outre, Snow X propose un éditeur de circuit d'une grande simplicité d'utilisation comprenant un nombre d'option relativement large (nombreuses configurations de virages, tunnels, ponts, bosses, conditions climatiques et tout le tralala). C'est l'un des principaux atouts de ce titre. Côté bécane, vous pourrez enfourcher 12 modèles officiels de chez Yamaha, des 500, des 600 et des 700 cm³ ; toutes vos montures sont évidemment customisables (en Championnat après chaque course, vous aurez la possibilité d'acheter de nouvelles pièces pour améliorer les performances des motoneiges ou effectuer des réparations). La classe. Les 8 circuits, quant à eux, sont tous des tracés officiels (en boucle). Mais 8 circuits, ça paraît tout de même un peu « just », non ? Souhaitons que ce chiffre soit revu à la hausse. Techniquement, cette version pré-bêta se défend plutôt bien. La modélisation des motoneiges est précise et Snow X semble bénéficier d'un moteur 3D performant (absence quasi totale de clipping, sensations de vitesse convaincantes, traces des chenilles dans la neige, etc.). Enfin, bien que très accessible, le pilotage ne s'est pas pour autant révélé inintéressant (bonne gestion de l'inertie et des suspensions). Snow X parviendra-t-il à détrôner Sled Storm ? J'm'en fous, je pars à la montagne dans quelques heures !

Éditeur :	Virgin Interactive
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	Fin mars/avril 2000


Crisis Beat


Psychic Force 2



Psychic Force 2


Crisis Beat



Psychic Force 2



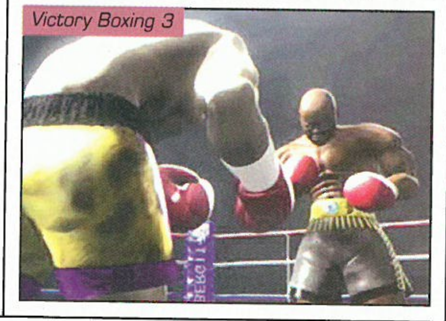
Guilty Gear


Guilty Gear

Les titres Virgin débarquent au printemps !

Virgin a décidé de frapper fort, en distribuant 4 titres en mars et avril. On ne fait pas ici dans la finesse car ce sont, à chaque fois, des jeux qui ont un rapport avec le combat. Va-t-on réellement s'en plaindre ? J'aurais tendance à dire que non...


Victory Boxing 3


Victory Boxing 3

Les jeux que nous présentons ici sont distribués par Virgin mais ne sont pas développés par lui (la nuance est importante). Ces titres sont déjà sortis depuis plus ou moins longtemps au Japon mais nous allons désormais, nous aussi, avoir le plaisir de nous y essayer dans peu de temps. Vous voyez, il suffit d'y croire parfois... Commençons avec Crisis Beat (développé par Bandaï), un beat them up auquel on peut jouer à deux en même temps et qui a pour cadre un navire imposant. Des terroristes ont pris ce dernier d'assaut et c'est à vous que revient l'honneur et l'avantage de débarrasser les honnêtes gens de leur présence. Vous avez à votre disposition un large panel de coups qui vous aideront immanquablement à vous faire respecter. Mention spéciale au perso qui se bat en gardant les mains dans ses poches, j'adore... Continuons avec un titre destiné aux fanas de boxe : Victory Boxing 3 (développeur : Victor). Toujours axée arcade, cette simulation vous autorise à créer votre propre personnage, puis à l'entraîner avant de le lancer dans le combat proprement dit. 18 boxeurs sont ici disponibles et possèdent chacun une trentaine de coups, qu'il faudra utiliser selon les circonstances (attaques, défenses, esquives, etc.). Evidemment, plus vous vous battez, plus votre perso devient performant. A moins qu'il ne se retrouve à mordre la poussière à chaque fin de match...

Du combat, du vrai...

Guilty Gear (Arc System Works) et Psychic Force 2 (Taito) sont, eux, des jeux de combat à proprement parler. Le premier met en scène des combattants mutants prénommés Gears. Créés par l'homme, ils se rebellent contre l'humanité. Cette dernière réagit en mettant sur pied une section d'élite spéciale : les Seikishi-Dan. Un grand concours d'arts martiaux est mis en place pour savoir qui en fera partie. Bien entendu, vous êtes sur la liste des prétendants... Guilty Gear bénéficie d'un soin tout particulier en ce qui concerne le rendu des coups spéciaux et il se distingue de la masse des autres jeux de combat sur PS. Reste à voir dans quelle mesure il saura séduire un public déjà habitué aux meilleurs titres du genre. Pour terminer, revenons rapidement sur Psychic Force 2, titre sujet à polémiques s'il en est. Le plus grand nombre se détourne sans regret de ce jeu souvent jugé peu accessible et pas toujours intéressant. Et puis il y en a d'autres, plus persévérants, qui découvrent quelques subtilités et s'habituent, les heures d'entraînement aidant, à la jouabilité très particulière. Une question de goût, c'est certain, et de talent peut-être aussi... Mais nous vous en dirons davantage lors du test.

CD SERVICE

10, avenue St. Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tél: 04 79 61 04 50 –

LE N° 1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE



TOUS MODELES GARANTIE 1 AN

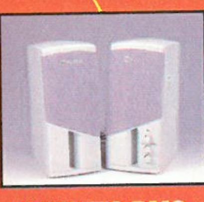
LIVRAISON POSSIBLE SUR TOUTE L' EUROPE
TEL DE L' ETRANGER :
00 33 4 79 61 04 50

METTEZ DES WATTS SUR VOS CONSOLES !!!





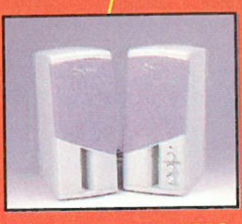
PS 315 S
2 X 3 WATTS
+ SURROUND
229.00 F PSX
249.00 F DC
Port compris





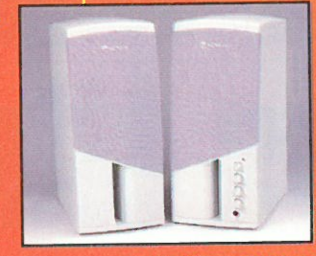
6 WATTS RMS

PS 515 S
2 X 5 WATTS
+ SURROUND
289.00 F PSX
309.00 F DC
Port compris



10 WATTS RMS

PS 71 S
2 X 10 WATTS
+ SURROUND
359.00 F PSX
379.00 F DC
Port compris



20 WATTS RMS

LES SYSTEMES ACCOUSTIQUES KINYO SONT A LA BASE DESTINES AU MONDE INFORMATIQUE PC & MAC .
LA CONNECTIQUE A ETE REVUE PAR NOS SOINS, DE CE FAIT LES ENCEINTES ACTUELLEMENT DISPONIBLES DANS LE COMMERCE NE SONT PAS DIRECTEMENT COMPATIBLES AUX CONSOLES DE JEUX.
NOUS AVONS CHOISI DE VOUS PROPOSER UNE GAMME COMPLETE AYANT UN RAPPORT QUALITE PRIX EXCEPTIONNEL.
SACHANT QUE NOS PRIX COMPRENNENT : LE TRANSPORT RECOMMANDE + ASSURANCE + LIVRAISON AVEC LA CONNECTIQUE RENDANT COMPATIBLE NOTRE GAMME KINYO A VOTRE CONSOLE DE JEU PREFEREE.

LE GROS SON

SA 4315
SATELLITES 2 X 3 WATTS
SUBWOOFER 15 WATTS
479.00 F PSX Port compris
499.00 F DC Port compris



21 WATTS RMS

SA 1031
SATELLITES 2 X 5 WATTS
SUBWOOFER 20 WATTS
449.00 F PSX Port compris
469.00 F DC Port compris



30 WATTS RMS

SW 7352
SATELLITES 2 X 3 WATTS
SUBWOOFER 10 WATTS
399.00 F PSX Port compris
419.00 F DC Port compris

16 WATTS RMS

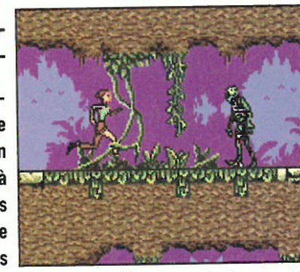
LA PLUPART DES TV DE 36 CM SONT EQUIPES DE HAUT-PARLEURS MONO DE 1 A 3 WATTS RMS CE QUI VOUS DONNERA UNE IDEE DE LA PUISSANCE DE NOS SYSTEMES ACCOUSTIQUES.

PUISSANCE = QUALITE

NEWS GAME BOY

Tomb Raider

Editeur : Eidos
Disponibilité : avril 2000



Lara Croft va continuer à dispenser de son intelligence mammaire sur la portable de Nintendo. On goûtera pour cette adaptation, à un jeu de plate-forme/action pas dénué d'énigmes à base de leviers, et qui ne sera pas sans rappeler le Castlevania de Konami. Notre aventurière passe logiquement de la 3D à la 2D contemporaine, avec une banale mais efficace vue de côté qui souligne les formes galbées de l'héroïne. L'atout principal du soft repose sur une production de haute volée (graphismes divins, animations multiples) et un intérêt purement hormonal (c'est quand même Lara Croft sur ces petits pixels !). Espérons toutefois que Tomb Raider ne sombrera pas dans le piège de la conversion facile et de la licence en or racoleuse. Car même sur une machine de l'envergure de la GBC, les joueurs sont en droit de réclamer une certaine profondeur de jeu ! On ne sera pas dupe le jour du test ! Ni après d'ailleurs.





Zorro



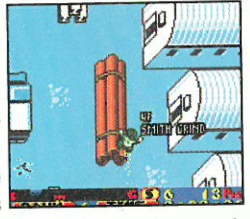
Editeur : Sunsoft
Disponibilité : avril 2000

Le présentateur du Vrai Journal sur Canal + (Karl moins 2 je retiens 1) aime se déguiser en justicier et embrocher du bout de son épée les partisans chiens du pouvoir ! Zorro est un jeu d'action bête et méchant alliant des passages de plates-formes avec des séquences d'action dans lesquelles vous devez jouer finement de votre lame. Apparemment dans cette mouture non définitive, notre héros ne pourra jamais se défaire de sa jauge de vie qu'il trimbale en permanence au-dessus de sa tête ! Autrement le renard rusé utilise des cordes, effectue des bonds prodigieux et se déplace à la vitesse de la lumière comme dans la série datant de Mathusalem. Graphiquement très peu variée dans la palette de couleurs utilisées, la représentation du Mexique laisse pour l'instant à désirer, et se limite au sable jaune du désert. Pas la peine d'être plus futé que Zorro himself pour comprendre que le jeu ne constituera pas un événement marquant lors de sa sortie prochaine. Mais restons ouverts d'esprit et attendons tout de même ! Le monde est un miracle permanent.



Tony Hawk's Skateboarding

Editeur : Activision
Disponibilité : avril 2000



Le dieu du skate part à l'assaut de la Game Boy avec sa planche à roulettes à trois cent trente dollars ! A l'instar des autres moutures, Tony Hawk fera partager à ses neufs potes (Chad Muska, Rune Glifberg, Burnquist...) la joie incommensurable des sessions hardcore et de ses spots endiablés. Le but du jeu demeure le même, avec des tricks monstrueux à réaliser pour effectuer un maximum de points et décoincer d'autres skateparks. La représentation sera vue de haut pour cette conversion GBC, et facilitera la lisibilité de vos trajets tout en vous garantissant une certaine liberté de circulation pour les modules. Là encore, les grinds, les kickflips ainsi que les rotations resteront à l'honneur, toutes proportions gardées. Très complet, le titre dispose aussi d'un mode de jeu en rampe dans lequel vos runs sont cette fois-ci représentés de côté. Tony Hawk serait mieux que Supreme Snowboarding ? Wait and see Ameto !

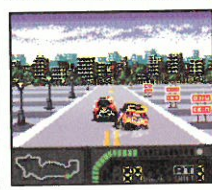


Clio Top Gear Rally 2

Editeur : Kemco
Disponibilité : mars 2000



La suite de TGR aura vraiment été réalisée sans temps morts ! Cela dit, aux vues des écrans du jeu, on peut d'ores et déjà affirmer que la qualité de la réalisation sera de mise ! Les bagnoles sont plus grosses et les décors semblent plus colorés. Sinon on retrouve le même concept que le premier opus avec de la thune à gagner en cas de victoire. D'ailleurs, avec ce même flouze, vous pourrez acheter des pièces mécaniques pour améliorer les caractéristiques de votre auto et donc, augmenter vos chances de remporter d'autres courses. Le cercle vertueux en somme ! On nous promet donc pour le mois de mars, un panel de six véhicules originaux dotés de caractéristiques différentes en freinage, tenue de route et accélération. Un total de six circuits dont deux à débloquer, avec en sus, une gestion des climats météorologiques (beau temps, pluie, neige, nuit) et enfin, la possibilité de jouer à deux via le câble Link. A n'en pas douter, Clio TGR 2 risque de devenir la meilleure course de voitures sur Game Boy Color lors de sa sortie dans le commerce. En bref, il n'a pas intérêt à nous décevoir sinon... ben sinon rien.

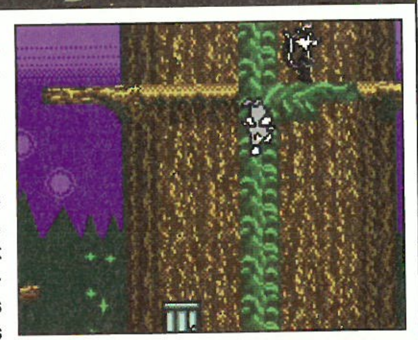


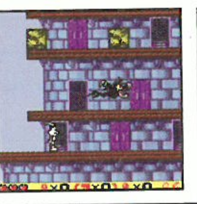


Bugs Bunny

Editeur : Kemco
Disponibilité : avril 2000

Les boules ! Bugs Bunny se retrouve prisonnier dans le château des catastrophes en pensant avoir découvert le château des carottes. Pas de chance pour le héros le plus lourdingue de la Warner puisqu'il aura fort à faire en se frottant aux autres persos issus de l'univers des toons (Coyote, Daffy Duck, Taz, Elmer...), pour espérer se dépêtrer des treize niveaux qui le retiennent prisonnier ! Le titre mélange agréablement la réflexion et la plateforme dans un somptueux jeu de tableaux qui optimise les graphismes de la GBC. Votre mission consiste à rassembler 8 clés dissimulées dans des coffres pour passer au stage suivant. Avant cela, il faudra bien entendu résoudre les multiples énigmes qui rendent le jeu très « prise de tête ». En fait, on aura droit à un remake amélioré de Bugs Bunny, Crazy Castle pour la portable couleur ! Promettant une grande dose de rapidité d'action et de jugeote, le titre s'adressera avant tout aux passionnés des Bubble Bobble ou autres Bomberman. Maintenant, armons-nous de patience.







Editeur :	Crave Entertainment
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	avril 2000

Tony Hawk's Skateboarding



Les figures les plus trippantes seront accessibles.



Oui, oui, oui, vous avez bien lu, nous n'avons pas fait d'erreur, aussi bizarre que cela puisse paraître, le distributeur de la version Dreamcast de Tony Hawk's Skateboarding ne sera pas Activision mais Crave Entertainment (Aero Wings). Il s'agit une fois de plus d'un deal entre éditeurs qui dépasse notre entendement de simple mortel, alors pas besoin de se torturer le bulbe pour trouver une explication cornélienne à cette « alliance». Trop réfléchir ça fout des maux de crâne pas possibles (parfois des gros boutons, tout dépend en fait de votre régulation de cébome) et surtout ça enrichit les laboratoires UPSA, donc les pharmaciens. Non, plus sérieusement, Activision ne veut plus faire de jeu sur Dreamcast, les ventes de Blue Stinger ont carrément découragé les dirigeants ! Bon ben, sinon à part ça pas grand-chose, vous connaissez tous Tony Hawk's Skateboarding, cette simulation de skate a été consacrée meilleur jeu de glisse sur PlayStation et sur N64, alors on voit mal comment, cette version 128 bits pourrait se métamorphoser subitement en grosse daube. Pour le moment, Crave Entertainment ne nous a pas envoyé de version jouable, on doit juste se contenter de quelques photos bien alléchantes qui témoignent comme il se doit de la perfection graphique de cette nouvelle mouture. Encore un titre qui devrait faire le plus grand bien à une console que trop de personnes à notre goût considèrent comme morte et enterrée !

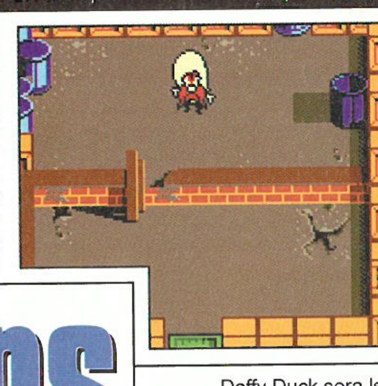
Éditeur :	Infogrames
Machine :	Game Boy Color
Sortie en Europe : mi-avril 2000 (puis oct.)	



Y a Taz, Bip-Bip et le Vil Coyote, et 44 autres personnages en tout !



Premier affrontement contre Marvin le Martien



Alerte aux Martiens

Daffy Duck sera le deuxième personnage que vous obtiendrez après Elmer.

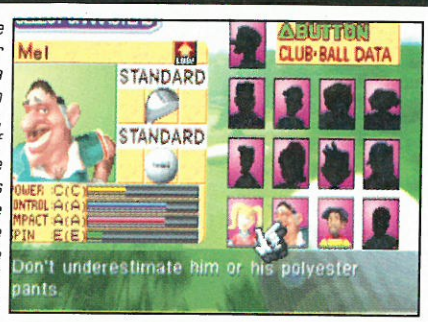


Infogrames nous a bien feintés sur ce coup-là. Après avoir annoncé, il y a un gros paquet de mois, qu'il avait acquis la licence des personnages Warner, on pensait vraiment hériter de jeux ultra classiques. En fait, le jeu solo se présente à la Zelda, en moins fouillé. Vous allez donc devoir vivre une quête divisée en plusieurs aventures. En tout, 12 missions classiques et 8 missions cachées. Dans chacune, des personnages pourront être collectés, chacun avec des capacités différentes, ce qui permettra de débloquer des portions de monde au fur et à mesure. Là où ça devient génial, c'est quand ils ajoutent le principe Pokémon. Les joueurs pourront, en effet, échanger les personnages collectés, grâce au link ou à l'infrarouge, et jouer entre eux à des mini-games très funs. Le génie, c'est que pour débloquer les 8 missions cachées, il faut posséder un certain nombre de personnages… les 12 premières missions du jeu, normales, permettront de collecter 25 personnages, dont 8 jouables. Le joueur devra ensuite s'engager dans les mini-games en misant certains de ses héros, pour en collecter d'autres dont il a besoin pour débloquer les 8 missions secrètes !

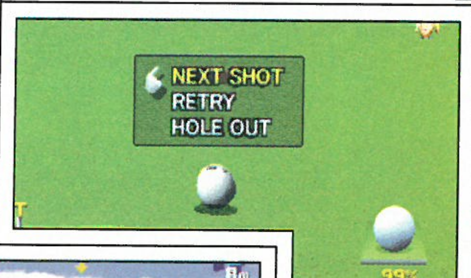


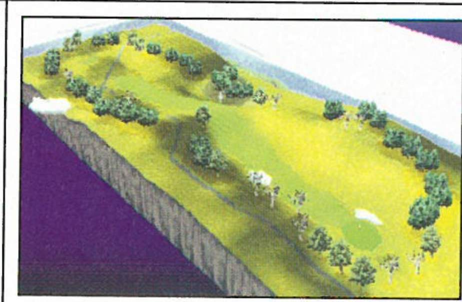
Editeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : mai 2000

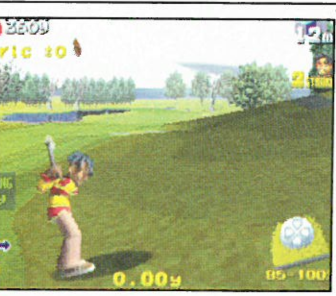
Everybody's Golf 2



A la manière de Street Fighter avec lequel il n'a pourtant aucun rapport, Everybody's Golf 2 propose différents joueurs, dont une majorité cachée ne sera jouable qu'après avoir fini le jeu.



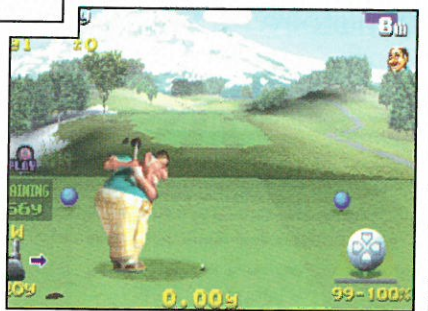




Le but du jeu est d'aider le rastaman à lancer la balle dans le trou. Comme un jeu de golf normal sauf qu'au lieu de Jack Nicklaus, on a un rastaman.



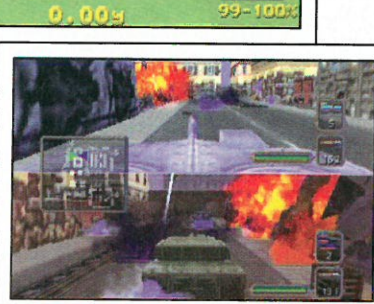




Le Golf de tout le Monde 2 est complètement différent de la version japonaise, dans la forme. Le fond, lui, n'a pas changé : un jeu simple qui simule avec fun et réalisme un jeu de riches qui, en vrai, n'a pas grand intérêt. Finalement, on est en plein paradoxe puisque la simulation de golf est plus amusante que le golf, mais je m'égare. Contrairement à la version japonaise du jeu, donc, on ne lance pas des morceaux de sushis avec son sabre pour les faire entrer dans des bols de soupe. Oh, excusez-moi, là, j'ai un peu trop forcé sur le gag culturel. Faut dire Japon, « pays des sushis, geishas et samouraïs », tout ça c'était un peu facile. Bon, on reprend. Contrairement à la version du jeu, on ne se retrouve pas avec des personnages à petits corps et grosses têtes avec des yeux démesurés très « magasses » mais avec des persos ringards ricains filiformes caoutchouteux et outrageusement cools. Voilà, comme ça, on pourra pas dire que j'ai des a priori sur les cultures étrangères.

Editeur : 3DO
Machine : Nintendo 64
Sortie en Europe : mai 2000

Battletanx







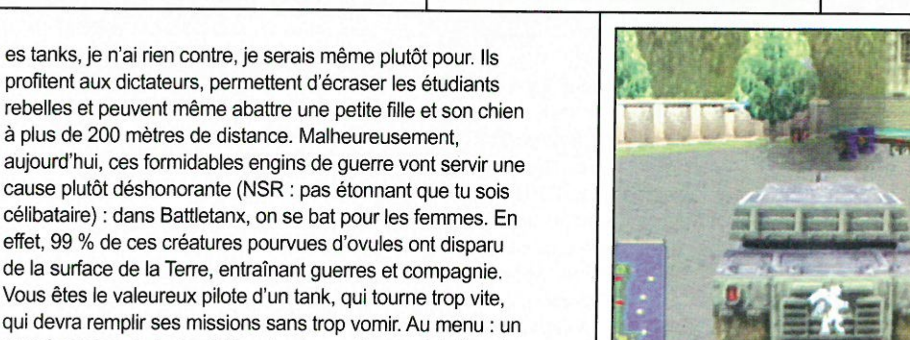
...bon coup d'obus dans le bloc moteur, ils ne ...mprennent que ça, les tanks ennemis !





Même dans l'eau, vous n'aurez pas la paix.

Les tanks, je n'ai rien contre, je serais même plutôt pour. Ils profitent aux dictateurs, permettent d'écraser les étudiants rebelles et peuvent même abattre une petite fille et son chien à plus de 200 mètres de distance. Malheureusement, aujourd'hui, ces formidables engins de guerre vont servir une cause plutôt déshonorante (NSR : pas étonnant que tu sois célibataire) : dans Battletanx, on se bat pour les femmes. En effet, 99 % de ces créatures pourvues d'ovules ont disparu de la surface de la Terre, entraînant guerres et compagnie. Vous êtes le valeureux pilote d'un tank, qui tourne trop vite, qui devra remplir ses missions sans trop vomir. Au menu : un grand nombre de tanks différents, des parties endiablées de recherche et de tir à distance, avec action rapide mais parfois confuse. Heureusement, le jeu au stick analogique permettra d'adapter la vitesse du tank à celle des yeux du conducteur. Attention, jeu qui file la migraine !

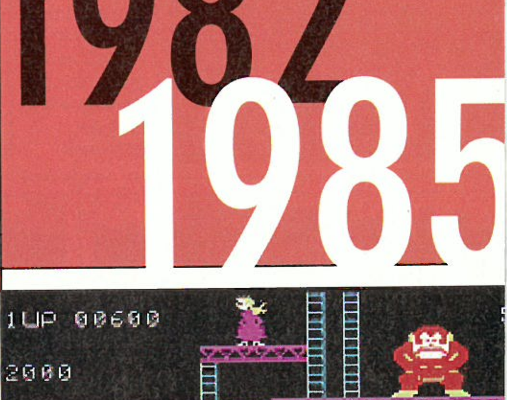


Attention à ne pas faire sauter les bidons d'essence lorsque vous êtes à côté, sinon : « badaboum ! » Ah ah ah...



L'Histoire des jeux vidéo

Partie 3 : Krach et nouvelle donne



Le début des années 80 se révèle être une période tumultueuse. L'euphorie des premiers temps laisse place à la consternation après les déconvenues financières de fin 83-début 84. Aux Etats-Unis, on ne croit plus à ce nouvel Eldorado ludique. Au Japon, en revanche, l'histoire ne fait que commencer...

Résumé de l'épisode précédent : Le succès d'Atari et de son VCS/2600 ne se démentant pas, la voie ouverte par Nolan Bushnell est bientôt suivie par d'autres. Magnavox (Odyssey 2), Mattel (Intellivision), Coleco (Colecovision)... essaient tant bien que mal de grignoter eux aussi des parts de ce marché juteux. Le début des années 80 est tumultueux. Néanmoins, un événement imprévu va bientôt faire trembler tous ces géants...



Ce convertisseur spécial permettait aux joueurs de s'essayer aux titres Atari 2600 sur leur Colecovision.

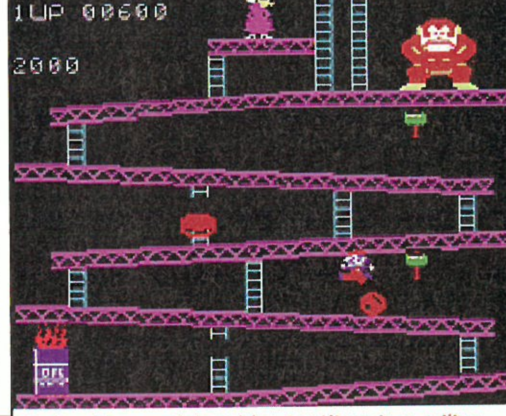
1982 est une année intéressante. C'est celle qui verra l'apparition sur le marché de la Colecovision. Cette dernière remettra en cause la suprématie « hardware » de l'Intellivision, plus aboutie que l'Atari 2600 à l'époque. Les différents constructeurs tentent tous de sortir la console la plus séduisante possible, et en même temps, tous les coups sont permis. L'Intellivision II sortira pour contrer la machine de Coleco. La « nouvelle » console n'innovera cependant guère qu'au niveau de l'apparence et ne peut raisonnablement se présenter comme étant un véritable nouveau produit. Elle possède cependant une caractéristique attirante : un nouveau périphérique, le System Changer, qui permet de jouer à des jeux Atari 2600 sur son Intellivision II (!). De son côté, Coleco sort un accessoire avec une fonction identique (l'Atari 2600 Converter). Atari ne voit évidemment pas la chose d'un très bon œil, mais ses recours en justice ne mèneront à rien, si ce n'est à l'acquisition de quelques royalties. Les clones du VCS sont donc jugés légaux. La brèche est ouverte : de nombreux constructeurs en profiteront pour proposer leur propre machine.

Si la guerre des constructeurs fait rage, celle des développeurs - japonais en l'occurrence - est également en train de prendre de l'ampleur. Atari s'est assuré les services de Namco (Pac-Man) mais Coleco ne se laisse pas distancer puisqu'il conclue des accords avec Sega, Konami et, surtout, Nintendo. C'est ainsi qu'ils pourront racheter la licence de Donkey Kong et proposer d'excellentes conversions - pour l'époque - de la borne d'arcade. La Colecovision se pose donc comme un challenger très sérieux. Atari riposte en proposant l'Atari 5200, plus puissant, qui n'est en fait qu'un ordinateur « redimensionné » puisqu'il utilise en gros le même hardware que celui du micro-ordinateur Atari 400. A l'époque, déjà, la plupart des constructeurs est attirée par la micro-informatique en tant que telle et ne propose plus seulement de « simples » consoles de jeux. La liste serait trop longue pour énumérer les machines (des PC première génération en fait) de chaque constructeur mais cette tendance est importante à l'époque. L'Atari 5200 n'aura rien de révolutionnaire et proposera, en gros, les titres les plus célèbres du VCS (avec lequel il n'est malheureusement pas compatible, grossière erreur) dans des versions quelque peu remaniées.

Pac-Man fever



En 82 Midway crée la borne d'arcade Ms Pac-Man. Ce sera le plus gros succès d'arcade sur le marché américain avec plus de 115 000 unités vendues. Atari ne sera pas à la traîne pour convertir le jeu sur de multiples plates-formes, et ce, pendant plusieurs années : Atari 2600 (83), 5200 (85), 7800 (87), Lynx (90), PC (84), C64 (84), Apple (84)... Tengen le publiera de nouveau en 90 sur NES, et sur Megadrive (91). Enfin, Namco lui-même l'adaptera sur Game Boy, Game Gear et NES, dans une nouvelle version (en 93). Tout ça sans oublier quelques succédanés sur Super NES un peu plus tard, et même sur CD-I. Enfin, le Namco Museum vol. 3, sur PlayStation, proposera également ce titre. Tout cela pour vous donner une idée du chemin que peuvent suivre certains titres, au gré de leurs multiples conversions et, disons-le, de leur surexploitation très mercantile.



Donkey Kong sur Colecovision. Les titres de ce calibre joueront bien évidemment en faveur du succès de la console, qui aurait pu connaître une meilleure destinée.

Plus dure sera la chute...

En 82 sort également la Vectrex, première et seule console au monde à exposer des graphismes en 3D vectoriels. La machine détonne à côté des autres monstres cités précédemment, mais son potentiel se révèle réellement intéressant. Toutefois, la multitude d'appareils proposés - les consoles les plus célèbres sont « clonées » par différents constructeurs - et le peu de renouveau associé à l'apparition

La Vectrex, console hors-normes, à laquelle les plus « vieux » d'entre vous se sont déjà sans doute essayés.

de chaque nouvelle console finissent par asphyxier le marché. Le 7 décembre 82, un premier avertissement vient ébranler le monde encore très jeune des fabricants de consoles : Atari annonce que les ventes de VCS ne sont pas aussi bonnes que prévues et le stock des actions Warner (qui a, rappelons-le, racheté Atari quelques années auparavant) prend un coup dont la société aura du mal à se remettre. En 83, Milton Bradley (Vectrex) perd 31,6 millions de dollars. Mattel fait encore bien plus fort en annonçant une perte de 195 millions ! La compagnie revendra sa division électronique pour 20 millions et abandonnera l'Intellivision. Quant à Coleco, les pertes se montent à 258 millions de dollars en 84, dues en grande partie au flop de la lancée de leur micro-ordinateur ADAM (60 % de ces machines seront retournés pour problème technique !). En un mot, c'est la catastrophe...



E.T, sur Atari 2600. La médiocrité de l'adaptation desservira la console et le marché du jeu vidéo en général.

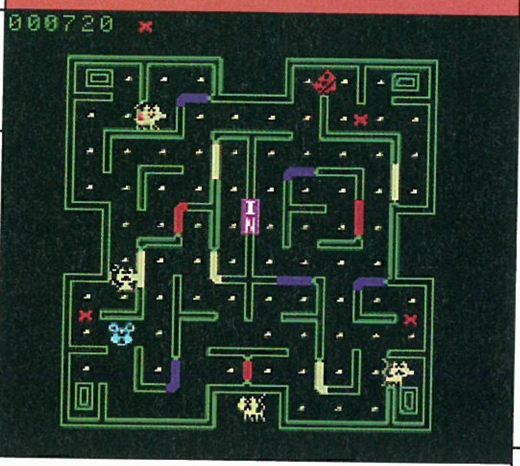
.a situation du marché

'ourtant, 1983 aurait pu apparaître comme une ›ériode fastueuse. La vente de jeux vidéo, cette ınnée-là, a atteint les 3,2 milliards de dollars. 25 % les foyers américains possèdent alors au moins une onsole chez eux. 12 millions d'Atari 2600 ont été vendus et la célèbre société emploie alors près de 10 000 personnes, faisant ainsi figure de roi au sein de la Silicon Valley. Mattel aura réussi à vendre de son côté 1 million d'Intellivision et Coleco 1,5 million de Colecovision. Chacun semble avoir trouvé sa place et même si la guerre fait rage, les profits sont substantiels pour tout le monde. Là où le public semblait ne jamais devoir se lasser, le choc pour les constructeurs est immense. Les raisons, nous les avons déjà évoquées : marché saturé par un trop grand nombre de machines, jeux qui n'innovent pas assez (certaines licences auront déçu bien des joueurs), machines aux capacités restreintes d'une génération à l'autre mais également boom de la génération des micro-ordinateurs, plus performants. Ces derniers, hors de portée du budget du grand public encore peu de temps auparavant, se démocratisent rapidement. Le Commodore 64 par exemple, sorti en 1982 au prix de 3 500 francs, est disponible durant l'hiver 83 pour 1 990 francs. Il y a aussi le ZX Spectrum, encore moins cher, qui s'imposera également à la même époque. Bref, le marché des consoles de jeux, aux Etats-Unis, aura fait briller les yeux de bien des hommes d'affaires avant de les ramener brusquement à la réalité. Les ténors de l'époque en sortent meurtris. Certains, nous l'avons vu, ne s'en remettront pas. Pourtant, de l'autre côté de l'océan, une société y croit encore...

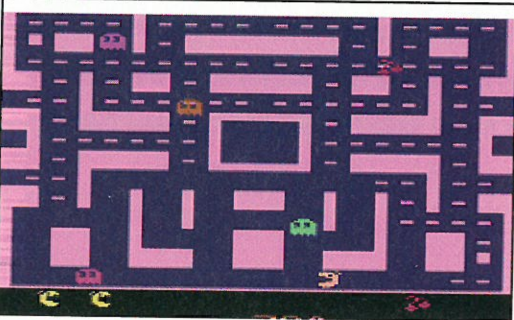
La borne originale de Ms Pac-Man, un peu fatiguée...

Où Warner cède une partie d'Atari...

ı 1984, Warner Communications doit faire face de lourdes pertes. La société décide alors de endre une partie d'Atari à Jack Tramiel, l'homıe qui a fondé Commodore en 1962 (pour endre des machines à écrire) mais qui l'a quitt un peu plus tôt, en cette année 84. Warner onserve en fait la section arcade et la renomıe Atari Games. Tramiel, de son côté, décide de aptiser sa nouvelle société Atari Corporation. ette dernière regroupe les activités consoles et icro-ordinateurs de la marque. Jack Tramiel nnonce alors qu'il a l'intention de développer ıe nouvelle gamme de micro-ordinateurs 16 ts. C'est ainsi que naît l'Atari ST...



Mouse Trap (Colecovision).



L'adaptation de Ms Pac-Man sur VCS sera meilleure que le Pac-Man original, très décevant sur cette machine.



L'Emerson Arcadia 2001, une console mort-née qui sera noyée dans la masse, lors des tempêtes financières du début des années 80.

L'ère Nintendo

C'est en 1983 que Nintendo se lance sur le marché des consoles domestiques avec la Famicom, plus connue sous nos latitudes sous le nom de Nintendo Entertainment System (NES). Le marché japonais, à l'heure où tout s'écroule aux Etats-Unis, s'est surtout distingué en tant que développeur de jeu. Nintendo, avec la Famicom, lance sur le marché japonais d'abord (83) puis aux Etats-Unis (85) une console qui restera dans les mémoires comme étant la plus célèbre et la plus vendue de son temps. Si la Famicom connaît un succès incontestable au Japon, son accueil est plus froid aux U.S.A. Les revendeurs ne croient plus trop au business des consoles et Nintendo va jusqu'à assurer qu'il rachètera les stocks invendus pour que la NES soit distribuée à grande échelle. Le test se déroulera d'abord à New-York puis, les ventes s'accélérant, sur le reste des Etats-Unis. C'est le début de l'ère Nintendo. Mais nous verrons qu'au Japon aussi - même si la Famicom a su s'implanter en sortant au bon moment (il n'y avait guère de concurrence) - la compétition peut être très rude...

Naissance du lecteur CD

Philips et Sony développent tous deux le lecteur de CD-Rom en 1983. Philips introduit ce dernier sur le marché des PC l'année suivante. Les premières unités étaient externes et ne fonctionnaient qu'en simple vitesse (x1). Le prix de ces dernières était bien évidemment hallucinant pour l'époque : 999 dollars (l'équivalent de 6 000 francs). L'avenir nous apprend toutefois que chaque nouvelle technologie à un coût. Il suffit d'attendre pour voir ce dernier diminuer...



La NES, de Nintendo, restera la console 8 bits la plus célèbre de l'Histoire, malgré des défauts techniques évidents.

A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo un business à part entière

L'année 2000 s'annonce particulièrement surprenante. Nouvelles consoles, nouveaux concepts, records de vente, démocratisation du jeu vidéo... une période faste est visiblement en train de s'ouvrir pour les joueurs et pour de nombreux actionnaires au nez creux ! Pourtant, en parallèle, certains éditeurs, voire gouvernements, persistent dans de regrettables comportements excessifs envers les jeux. Si notre industrie n'a pas encore atteint sa pleine maturité, elle s'en rapproche à grands pas.



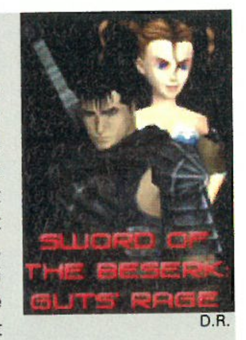
En direct du Japon

Je suis comme ça, j'apprécie le changement. Enfin, surtout lorsqu'il apporte quelque chose d'intéressant. C'est donc dans cette optique que vous retrouverez désormais ces jolis petits tableaux vous présentant les résultats de vente des jeux au Japon et en Europe. L'archipel nippon y figure car c'est la patrie du jeu, de notre passion, et l'Europe car c'est un peu ce qui nous concerne. Bien évidemment, si cette idée vous plaît, hop ! mails, lettres ou tout ce que vous voulez... et j'intégrerai alors toujours plus de chiffres divers et variés. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de février et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent (des titres comme Vagrant Story ou Code Veronica n'ont donc pas été comptabilisés).

Top 5 japonais
1. Pocket Monster Silver & Gold (GB)
2. Gran Turismo 2 (PS)
3. Valkyrie Profile (PS)
4. Shenmue (DC)
5. Donkey Kong 64 (N64)

Top 5 européen
Gran Turismo 2 (PS)
FIFA 2000 (PS et GB)
Medal Of Honor (PS)
James Bond : Tomorrow Never Dies (PS)
Virtua Striker 2000 (DC)

Eidos assoiffé de sang



D.R.

Paru en janvier dernier au Japon, le très bourrin Berserk nous avait permis de bien nous défouler devant notre Dreamcast. Loin d'être un grand jeu, le titre d'Ascii possédait néanmoins une petite touche particulière. En effet, muni d'une épée à la lame démesurée, vous incarniez un guerrier barbare qui passait son temps à massacrer d'immondes créatures. Action donnant lieu à des bains de sang véritablement exagérés ! Il pleuvait littéralement de l'hémoglobine sur l'écran... et c'est visiblement ce qui a intéressé Eidos, ce dernier venant de racheter les droits de distribution pour l'Occident. Oui mais voilà, si la version japonaise nous semblait sombrer parfois dans le grand-guignolesque tant l'aspect bourrinage était développé, visiblement Eidos la trouvait encore trop soft. Ainsi, tout fier, Greg Rizzer, représentant de la société anglaise, s'est senti obligé de déclarer : « Après avoir joué à la démo du jeu, je peux vous assurer qu'elle était bien plus sanglante que la version définitive. Nous souhaitons donc retrouver l'esprit original et rendre le jeu 30 % plus riche en sang ». Personnellement, je reste assez atterré par de telles déclarations. On assiste ici à de la surenchère dans le n'importe quoi ; comme si faire couler le sang toujours un peu plus rendait le jeu plus attractif. Après ça, comment voulez-vous nier que les Occidentaux ne sont pas des bourrins finis ? Déprimant (à l'eau).



Victoire du bon sens !

Singapour. Haut lieu de tourisme (1), bastion du piratage informatique (2), mais aussi patrie des droits de l'homme et des libertés individuelles (3). Bon voilà, maintenant le jeu est de retrouver, parmi ces trois affirmations (1, 2 et 3), la seule radicalement fausse. Pas évident, n'est-ce pas ? Un indice peut-être, afin de vous mettre sur la voie ? Half Life, l'un des plus prestigieux Quake-like sur PC (et normalement sur Dreamcast, c'est pour ça que je vous en parle), avait été, jusqu'au début février, déclaré ennemi public numéro un par les autorités locales. Une interdiction pure et simple à la vente avait même été imposée sous prétexte que ce type de soft incitait à la haine raciale et poussait les jeunes à perdre la raison avant de finalement massacrer leurs amis. Comme quoi ce genre d'idées toutes faites reste encore assez répandu au sein de cette triste humanité. En tout cas, j'imagine que vous avez enfin trouvé la réponse. Eh oui, il fallait cocher la case numéro 3. Pour l'anecdote, sachez que l'interdiction n'a, en fait, duré que dix jours, le bon sens général ayant permis de venir à bout de cette regrettable situation d'autoritarisme de pacotille. Les jeux vidéo en guise de boucs émissaires face à la violence, il serait temps de changer votre fusil d'épaule, les gars !



La PlayStation en état de grâce

D.R.

Déjà grisonnante après cinq années de vie éreintante et plus de quatre millions de fans acquis à sa cause en France, la PlayStation pensait avoir atteint son apogée en fin d'année dernière. N'oublions pas non plus la concurrence de la Dreamcast, fraîchement débarquée. Alors, en bout de course la Play ? Bien au contraire ! Ainsi, en France, selon l'institut GFK, à la fin 99, la console de Sony se vendait avec un ratio de 8 pour 1 Dreamcast ! Sony en a même profité pour confirmer sa position de leader incontesté, avec plus de 80 % de part de marché des consoles sur notre sublime territoire. Pour bien asseoir sa domination et faire flipper un grand coup ses concurrents, Georges Fornay, président de Sony Computer Entertainment France, se permet d'ajouter : « Pour la 5e année consécutive, la PlayStation confirme sa souveraineté auprès du grand public comme auprès des spécialistes du jeu vidéo. L'arrivée de la PlayStation 2 à l'automne prochain marquera le début d'une nouvelle ère, non plus seulement pour l'univers du jeu vidéo mais plus largement pour le marché du divertissement grand public ». Rappelons aussi qu'avec 70 millions de consoles et plus de 500 millions de jeux vendus dans le monde, l'activité PlayStation représente aujourd'hui 40 % du profit de Sony Corporation. Pour Sony, le jeu s'est donc transformé en un enjeu majeur !

Michael Crichton à l'assaut du jeu



D.R.

C'est fou comme un communiqué de presse peut parfois déclencher les éclats de rire. Bien évidemment, je peux comprendre qu'il est censé présenter les choses sous le meilleur éclairage possible, qu'on est plus là pour glorifier que pour déprécier, mais tout de même. Ainsi, lorsque Eidos Interactive annonce la récente signature d'un accord de distribution avec le tout jeune studio Timeline (fondé et dirigé par Michael Crichton, l'auteur à succès de Jurassic Park où Harcèlement, mais aussi de Timeline, justement, son dernier ouvrage), je ne peux m'empêcher de vous soumettre quelques morceaux choisis. « Timeline Studios projette de créer une nouvelle génération de jeux vidéo alliant un niveau de réalisme et d'interactivité sans précédent ». Vous ne le savez peut-être pas, mais ça fait quinze ans que tous les développeurs tiennent le même discours, sans pour autant que nous soyons submergés par les chefs-d'œuvre ! Quoi qu'il en soit, pour finir sur une note un peu plus positive, et parce que Michael Crichton reste jusqu'à présent plus habitué aux entreprises à succès qu'aux fiascos, soulignons les paroles très justes de Charles Cornwall, président-directeur général d'Eidos : « Un scénario original et envoûtant, associé à un environnement interactif et réaliste, est la clé du succès pour un jeu vidéo. Timeline Studios et Michael Crichton ont aujourd'hui d'excellents atouts pour créer un contenu de cette qualité. » Si le monde était aussi parfait que le laissent entendre ces gentilles personnes, croyez-moi, on s'ennuierait ferme !

Une vie de chien

D.R.



Tout mignon, tout articulé, tout débile, tout en fer et tout cher, le très canin AIBO a été le premier animal virtuel distribué à grande échelle par Sony. Avec sa gamme de mouvements assez incroyables et un look vraiment sympa, ce petit compagnon robotisé avait fait chavirer le cœur des plus riches (plus de 14 000 francs la bébête, quand même). Soucieux de ne pas laisser son rival monopoliser le domaine, Sega a donc décidé de lancer sa contre-attaque, genre un peu plus bas de gamme mais cette fois-ci particulièrement abordable (mois de 200 francs au Japon). Allez, lève la papatte Poo-Chi ! Un peu plus petit et loin d'être aussi sophistiqué que son concurrent, Poo-Chi possède quand même de nombreuses fonctionnalités assez amusantes, et sait réagir à des signaux aussi bien tactiles que sonores ou lumineux. Histoire de vous prouver son affection, ou de vous rappeler de le cajoler, Poo-Chi sera capable d'exprimer 6 émotions différentes. Alors, si la réalisation d'ensemble fait un peu kitschos, vu le prix, cet amas de plastoc garde tout de même de nets avantages sur un véritable chiot : primo, pas besoin de le sortir, deuxio, dès qu'il vous gonfle, hop ! vous enlevez les piles et vous lui laissez prendre la poussière dans le placard. A quand l'ouverture de la SPAR (Société Protectrice des Animaux Robotisés) ?

Capcom combat sur la toile

D.R.

Le 1er mars, c'est dans pas longtemps et nous en sommes tout contents ! « Pourquoi ? » me demanderez-vous avec des yeux faussement intéressés. Eh bien, tout simplement parce qu'à ce moment-là, nous pourrons enfin mettre la main sur nos désirées PlayStation 2, mais aussi parce que Capcom aura lancé son Matching Service, c'est-à-dire son service Internet permettant à tous les joueurs Dreamcast de s'affronter en ligne (on line, quoi), au Japon dans un premier temps. Mais qu'apporte de plus ce service par rapport à celui déjà mis en place par Sega ? Tout simplement un accès direct à des arènes de combats virtuelles, avec une connexion optimisée pour ce type de jeu. La vitesse sera donc garantie et nécessitera un coût assez important (environ 70 centimes la minute !). Marvel vs Capcom 2 devrait être le premier titre disponible offrant cette possibilité, rapidement suivi par Power Stone 2, Rival School 2, des Streets, etc. En clair, tout le catalogue baston made in Capcom sur Dreamcast va y passer. Bonne nouvelle, l'éditeur ne souhaite pas restreindre son offre à l'archipel nippon et est déjà pressé d'ouvrir des serveurs un peu partout dans le monde.

Les Américains aiment s'amuser



D.R.

L'année 99 fut celle de tous les records aux Etats-Unis en matière de jeux vidéo. Ainsi, d'après la société d'analyse PC Data, les ventes liées à notre industrie (ah ! tout de suite les grands mots capitalistes dès qu'on parle de dollars !) se sont élevés à 7,4 milliards de dollars. Outre le fait que cela représente une hausse de plus de 20 % par rapport à l'année précédente, sachez que les jeux vidéo génèrent donc presque 50 milliards de francs de chiffre d'affaires rien qu'aux Etats-Unis, soit autant que le cinéma hollywoodien ! Un montant astronomique auquel le petit monde des consoles contribue en premier lieu, puisqu'il représente 81,4 % des ventes globales du secteur. Euh, ça existe réellement les joueurs sur PC ? Bon O.K., j'avoue que c'était une blague pourrie mais, bon, très tentante. Pour rentrer un peu plus dans les détails, on se rend compte que le business PlayStation compte pour 43,2 % des ventes générales. Alors, si le succès de Sony ne fait plus aucun doute, il reste tout de même absolument sidérant. Néanmoins, dans cette guéguerre entre constructeurs, notons que Nintendo (grâce à l'irrésistible succès des Pokémon) demeure le premier éditeur de jeux aux Etats-Unis. Un seul abonné absent dans toutes ses stats' : Sega. Heureusement, l'année 2000 devrait être un peu plus clémente pour les créateurs de Shenmue.

NetP@d Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

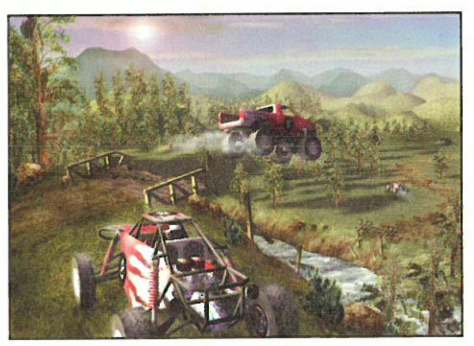
Etre malade procure une étrange sensation, à la croisée des routes de la lassitude que procure la fatigue et de l'exaspération qu'apporte la douleur. Cela me fait penser à un proverbe latin : « Venit morbus eques, suevit abire pedes », ce qui signifie : « La maladie vient à cheval et s'en retourne à pied ». Car oui, si l'on tombe malade rapidement, il faut toujours un certain temps avant que l'infection, autant que l'affliction, ne s'en aillent. Mais je parle, mon nez coule, ma gorge m'irrite et vous n'en avez, somme toute, rien à faire.

PlayStation PlayStation 2

Square semble on ne peut plus intéressé par les capacités online de la PS2. Ainsi, le projet Real World, sur lequel se penche la compagnie nippone, est un univers virtuel dans lequel les gens du monde entier peuvent se retrouver. Ce monde virtuel, à l'instar du nôtre, serait divisé en pays. La seule différence – et elle est de taille – est que l'on pourra communiquer avec n'importe qui, quelle que soit la langue parlée. Square est donc censé développer un langage de traduction universel que l'on pourra utiliser à l'intérieur de cette communauté virtuelle. On ne voit pas encore bien comment cela pourrait marcher mais le pari semble pour le moins ambitieux. Enfin, signalons que Square prévoit un service sur le Net, Play Online, qui sera dédié aux marchés des mangas, des animes et des jeux vidéo. Bref, au Japon, l'Internet, on y croit. Et on va tout faire pour ramasser une grosse part du gâteau...

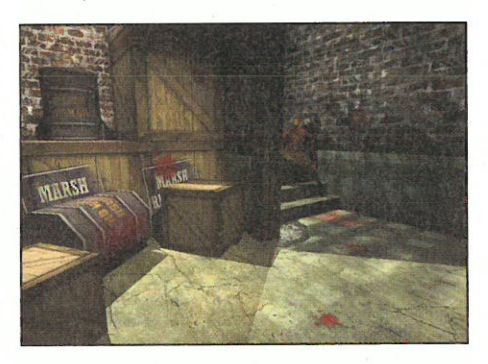
Angel Studios et Rockstar Games ont annoncé la sortie de deux titres sur PS2 : Midnight Club : Street Racing et Getaway. Le premier vous invite à conduire une voiture dans les rues encombrées d'une ville, puis de défier, lorsque vous les croisez, les membres du Midnight Club, évidemment aussi têtes brûlées que vous. Dans Getaway, le trip reste à peu près le même, puisque vous devez échapper aux forces de police tout en essayant de délivrer de la marchandise de contrebande. Le côté marrant ici, c'est que vous traverserez des décors ruraux (la campagne quoi), ce qui assure des scènes dignes des meilleurs épisodes de Shérif fais-moi Peur... Bref, tout cela s'annonce bel et bon, et ce d'autant plus qu'Angel Studios est déjà connu sur PC pour avoir réalisé le très réussi Midtown Madness.





L'adaptation en jeu des titres de Lovecraft a toujours un peu fasciné. Rendre de manière tangible l'univers onirique et fantastique de cet auteur a souvent était considéré comme une gageure. Pourtant, Headfirst, un développeur anglais, semble avoir l'envie et l'ambition suffisante pour proposer un jeu qui soit assez fidèle à l'œuvre du célèbre écrivain : Dark Corners of the Earth : The Call of Cthulhu. Contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, ce ne sera pas un clone de Resident Evil, mais un jeu en vue subjective, à la première personne. Pour faire peur aux joueurs, Headfirst s'est alloué les services de spécialistes en psychologie. Cela les a aidés à savoir pourquoi nous avions peur et de quelle façon ce sentiment naissait en nous autres, êtres humains et joueurs. Et tout cela de manière scientifique... L'interface du jeu promet d'être originale puisqu'il n'y aura aucune indication à l'écran. Vous voulez savoir combien il vous reste de balles ? Jetez un coup d'œil à votre pistolet. Vous voulez savoir si vous êtes blessé ? Si vous êtes touché au bras, vous aurez du mal à tirer. A la jambe, vous marcherez avec difficulté et laisserez peut-être des traces de sang derrière vous. Un titre qui promet donc, mais que l'on ne verra pas arriver avant fin 2001.



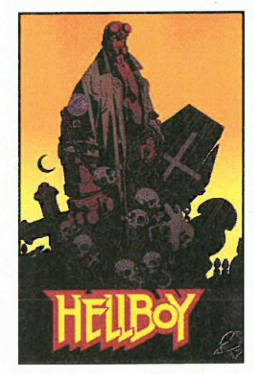


La reconnaissance vocale fait un peu rêver les joueurs. On s'imagine déjà, un peu comme dans Star Trek, donnant des ordres à voix haute pour qu'une voix métallique nous réponde et s'exécute immédiatement... Avec la PS2, ce rêve pourrait devenir réalité. Depuis deux ans, les avancées faites dans ce domaine sont impressionnantes, des logiciels étant même capables de déceler certaines émotions et de réagir en conséquence. Avec une connexion au Net et des jeux spécifiques, vous pourriez donc donner certains ordres en temps réel, échanger des propos avec des personnages (dirigés par des humains ou non) ou encore vous essayer à de nouveaux genres de jeu (un Parappa où il faudrait chanter en rythme, par exemple). Bref, tout un panel de possibilités se trouve à la portée de nos glottes. Il faudra toutefois attendre encore un bon moment avant de pouvoir en profiter réellement...

Quelques nouvelles infos et photos concernant le Mike Tyson Boxing de Codemasters, sur PS. Le jeu comportera plusieurs modes : Championnat, bien sûr, mais aussi mode Arcade et Management (pour l'entraînement, le régime, le calendrier des matchs, etc.). On nous promet évidemment plein de coups différents, des boxeurs

aux réactions réalistes (qui ont besoin de temps de récupération), des styles de gaucher ou de droitier... Bref, une simulation la plus complète possible. Selon une étude menée par Codemasters, Tyson reste pour la plupart des enfants et des adolescents le meilleur boxeur du monde, ce n'est donc pas pour rien qu'ils utilisent ici son image.

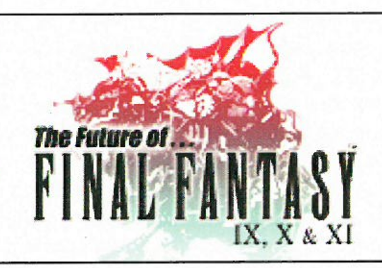




Cryo et Dark Horse (un éditeur de Comics américain) se sont associés pour que soit créée l'adaptation en jeu vidéo de Hellboy, sur PS. Ce sera, selon toute apparence, un jeu d'aventure à la troisième personne, émaillé de séquences d'explorations, de résolutions d'énigmes et de nombreux combats. Le jeu n'en est qu'à ses prémices, question développement, et c'est le marché américain qui est visé en priorité. Enfin voilà, vous êtes prévenu...

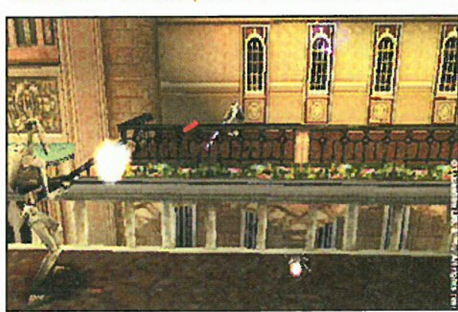


Lors du salon Square Millenium qui s'est déroulé à Tokyo, Final Fantasy IX, X et XI (9, 10 et 11, vous avez bien lu !) ont été présentés. Les officiels de Square ont prévenu tous les gens rassemblés dans la salle (environ 10 000 personnes !) de ne pas faire de photos mais évidemment, tout le monde ne possède pas dans ses gènes la fameuse discipline nippone. Des photos – et même des films pirates – ont donc rapidement débarqués sur le Net. Histoire de la jouer clean – et parce que les photos sont d'une qualité qui ne fait franchement pas honneur aux jeux - nous ne vous montrerons rien. Il faut savoir que Square n'a pas du tout apprécié la chose et risque, à l'avenir, de se mon-

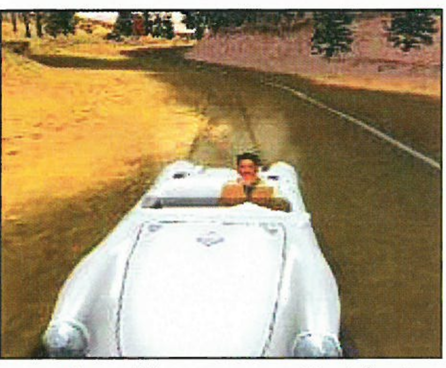


trer encore plus réticent à dévoiler quoi que ce soit. Ce qui n'est, au final, profitable pour personne. Au niveau des dates de sorties (japonaises), FF IX est annoncé pour cet été. Quant aux épisodes suivants, ils sont respectivement envisagés pour le début du printemps 2001, puis pour l'été de la même année. Deux FF à six mois d'intervalle, n'est-ce pas un peu beaucoup ? FF IX sera sur PS et les épisodes X et XI sur PS2, comme prévu. En ce qui concerne FF IX, l'univers du jeu replonge ses racines dans le médiéval et les personnages au look SD (nous vous en avions déjà parlé et ne nous étions pas trompés). FF X utilisera les capacités online de la PS2 (mais seulement pour récupérer certaines infos), quant à FF XI, il sera entièrement dédié au jeu en réseau. L'avenir sera donc online ou bien ne sera pas...

Petit retour sur le jeu de LucasArts, Jedi Power Battles, prévu pour le printemps aux Etats-Unis, sur PS. Ce sera un jeu d'action dans lequel vous incarnez bien évidemment un chevalier Jedi. Vous traversez ici 10 stages en rapport avec le film et son déroulement (le film c'est l'Episode One, au fait, hein, si vous cherchez). Pour vous en sortir, vous allez devoir taillader dans la masse des robots avec votre sabre laser, et ce sans relâche, le jeu ne faisant manifestement pas preuve d'une subtilité débordante. Ce beat them up estampillé Star Wars semble toutefois tenir davantage ses promesses que l'ancien jeu de combat Masters of Teras Kasi, perdu dans les limbes de l'oubli et de la honte. Jedi Power Battles propose un système d'évolution intéressant, et tandis que la Force se développe en vous, vous apprenez de nouveaux coups et pouvez utiliser différents pouvoirs. Cinq personnages différents seront sélectionnables, et auront tous différentes caractéristiques. Bref, les fans vont encore pouvoir s'amuser...



Hop la comme ça, pour ceux que ça intéresse, voilà une photo de Need for Speed : Posche Unleashed, prévu pour avril aux Etats-Unis, sur PS. Le jeu supportera

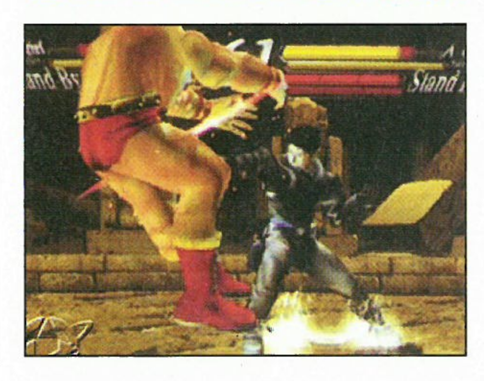


un mode multi-joueurs permettant de s'essayer à quatre en même temps et euh... voilà. Ça fait du bien une news courte, parfois.

Dorénavant prévu pour fin mars au Japon, Street Fighter EX 3 (PS2) reprendra la grande majorité des persos déjà dispos dans SF EX2, en n'y ajoutant apparemment qu'un seul combattant totalement nouveau : Ace. La grande innovation vient du fait que vous pourrez utiliser à votre guise différents personnages pendant un même combat, et ce au moment où vous le voulez. Il y aura bien sûr des limites à ce système mais elles ne sont pas encore bien définies. Vous aurez également la possibilité de voir s'affronter en même temps 4 personnages (2 contre 2) à l'écran. Espérons que tous ces « plus » ne créent pas un côté fouillis que l'on ne trouvait auparavant que dans leur série des Marvel. En attendant, voici quelques nouvelles photos...









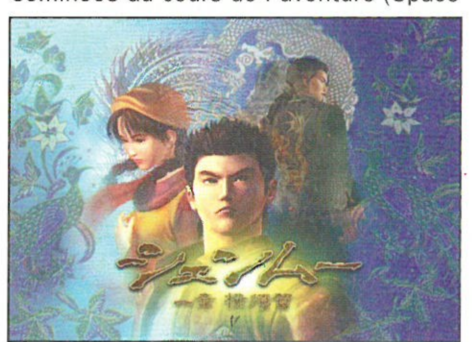
PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

Dreamcast

Les voix du marché de l'import sont décidément bien impénétrables et les élucubrations entourant la sortie de Dead or Alive 2 constituent un parfait exemple. Ainsi, ce jeu de baston développé par les très japonisants programmeurs de Tecmo devait, par je ne sais quel tour de passe-passe, sortir courant février... aux Etats-Unis ! Comme vous pouvez l'imaginer, pour les joueurs de l'archipel nippon, l'indignation fut grande, mais bon, le marketing de Sega semblait vouloir privilégier le marché américain où la Dreamcast cartonne, c'est un fait. Eh bien, dernier rebondissement en date, hop, désormais, le jeu n'est plus prévu nulle part avant – au mieux ! - la mi-mars. Résultat de toutes ces tractations, ce seront les joueurs qui feront les frais. Dernière info : le jeu s'apprête aussi à sortir sur PlayStation 2, et là, c'est Sega qui se ramasse un joli coup de massue.

Alors qu'au Japon la Dreamcast vient de franchir le cap des 1,5 million de machines écoulées, Sega s'est empressé d'annoncer les encourageants résultats obtenus par son abonnement Internet. Ainsi on apprend que plus de 500 000 joueurs seraient des utilisateurs réguliers des services online de la Dreamcast, soit près de 30 % de l'ensemble des possesseurs de la console. Un chiffre particulièrement intéressant et qui devrait inciter de nombreux éditeurs à se pencher davantage sur le jeu online. Qu'on attend toujours en France, soit dit en passant...

Devant le succès remporté par Shenmue – près de 400 000 ventes lors des deux premières semaines - Sega a décidé de récompenser les meilleurs joueurs. Pour cela, il suffit d'avoir enregistré sur le site www.shenmue.com/ranking/pcrank.htm les scores obtenus dans l'une des neuf épreuves disséminées au cours de l'aventure (Space Harrier, Hang on, Darts 7, Excite QTE, QTE Title, Slot Machine, 70 Man Battle, Fork Lift Race et Shenmue Triathelon). Bref message pour rappeler que les Japonais sont, en général, complètement obsédés par ce type de challenge, obtenant des scores d'extraterrestres ! Il ne nous reste donc plus qu'à espérer que Sega Europe mette en place une compétition du même ordre lorsque le jeu sera disponible.



Sony vient tout juste de voir expirer ses droits d'exclusivité sur la belle Lara. Profitant de la situation, Sega et Eidos se sont empressés de trouver un terrain d'entente, puisque Tomb Raider : La Révélation Finale verra bien le jour sur Dreamcast ! Beaucoup de temps s'est écoulé depuis les premiers pas de notre Indiana Janes sur Saturn et, grâce à la Dreamcast, Lara en profitera pour se refaire une beauté. Graphisme en haute résolution, textures affinées et quelques touches de chirurgie esthétique pour améliorer le look de l'aventurière, voilà à quoi s'attendre. Sinon, dans le fond, eh bien, Miss Croft et TB4 resteront identiques à eux-mêmes. Eidos n'a pas fini de se faire de l'argent sur le dos de son Egérie.

Après les virus bien virtuels qui avaient frappé l'univers de D2, l'éditeur WARP vient d'annoncer, avec une certaine gêne, que la B.O. (le CD avec les musiques, en somme) du jeu nommée D2 Remixes contenait un virus Mac ! Ainsi, une fois introduit dans un lecteur de CD Rom Macintosh, un programme pirate s'empresse de s'introduire dans votre disque dur et d'y créer un joyeux foutoir. Si désormais les virus se transmettent aussi par la musique, vive la paranoïa !

Avec l'objectif des simulations à tout prix, les courses délirantes étaient en train de disparaître doucement. Une situation intolérable pour Team 17 qui souhaite réhabiliter le genre grâce à Stunt GP, dont nous avions déjà parlé, il y a quelque temps. Au menu des réjouissances : des courses futuristes où vitesse et cascades régneront en maîtres. Dénivelés hallucinants et tremplins de la mort vous permettront ainsi de prouver vos compétences de Rémi Julienne en herbe. Les bosses en moins. Prévu pour très bientôt.



Histoire de saluer la sortie du très controversé (enfin pas chez Sega, mais ça, on s'y attendait un peu) Virtua Striker 2000, l'éditeur a réuni deux des stars d'Arsenal, l'équipe de foot qui arbore fièrement les couleurs de la marque japonaise. Hop, un petit tournoi a donc été organisé entre notre Thierry Henry national - qui, pour la petite histoire, est un fan absolu de la série ISS de Konami, mais bon - et le très peu jovial (enfin plus sur la photo que dans la vie) Dennis Bergkamp. Résultat : notre champion du monde s'est fait un plaisir de laminer le gars Dennis. Allez les Bleus ! Enfin, moi, je retourne sur ISS...



Rumeur : La troisième édition du Dreamcast Passport devrait voir le jour à l'automne au Japon. Parmi les principales nouveautés intégrées au browser, on notera la prise en compte des formats Javascript, Flash 4.0, mais surtout des Mp3 ! Si vous ajoutez à cela le lecteur Zip de Iomega, il sera donc possible de télécharger et bien évidemment d'écouter (comme c'est étonnant !) tous les extraits ou albums dispo sur le Net. Merci Sega.

Au Japon, les nouvelles Dreamcast disposent d'un Bios (le petit programme qui sert de cerveau à la machine) reformaté afin d'anéantir les effets des puces rendant la console universelle. Une fois de plus, les éditeurs s'acharneraient-ils à vouloir tuer la passion des fans en rendant l'import inutile ? Nous ne sommes pas tous des pirates, bon sang !

Aux Etats-Unis, pays des libertés et tout et tout, Rambus a décidé de poursuivre Hitachi en justice pour violation de brevet. Pour la conception de certains composants liés à la Ram et au processeur SH-4 de la Dreamcast, la société japonaise aurait, en effet, utilisé, sans son accord, des technologies mises au point par Rambus. A ce titre, le constructeur demande l'arrêt immédiat de la fabrication des composants mis en accusation. Et là, tout sage dans son coin, c'est Sony qui se frotte les mains, tandis que Sega prépare une « vitale » riposte !

Le prochain titre mettant en scène le gars Duke Nukem sera probablement un monument de finesse et de blagues super exquises – nous n'en doutons pas – mais, parmi ces dernières, les développeurs ont carrément intégré des images délirantes. Hop, un tableau Lara Croft, hop, une fresque avec la très cigarisée Monica Lewinski. Hum, c'est marrant mais si l'éditeur ne s'est pas arrangé avec Eidos et la famille Lewinski, je sens la douce odeur du procès se profiler... Enfin, moi, ce que j'en dis.



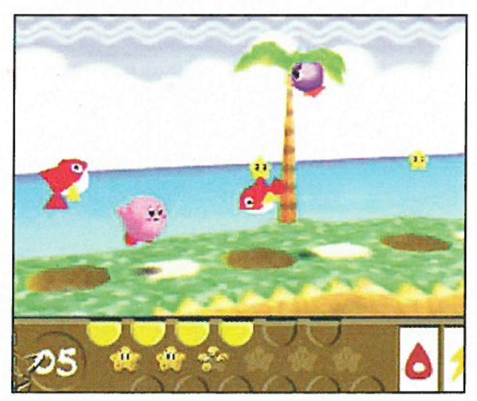
AllNet et Sega Japon sont en train de mettre au point une structure de connexion câblée pour la Dreamcast qui permettrait d'atteindre un débit 100 fois supérieur à celui actuellement disponible. Ce service devrait être accessible au Japon d'ici quelques mois.

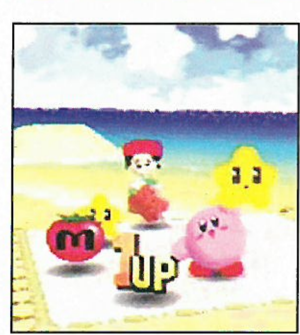
Rumeur : Après le choix de Capcom de développer ses futurs titres arcade sur la carte Naomi (qui permet une adaptation quasi instantanée vers la Dreamcast), c'est au tour de SNK d'annoncer que The King of Fighters 2000 tournerait sur la carte de Sega. Prévue pour cet été, la borne serait équipée d'une entrée VMS permettant ainsi un échange avec la future version Dreamcast.

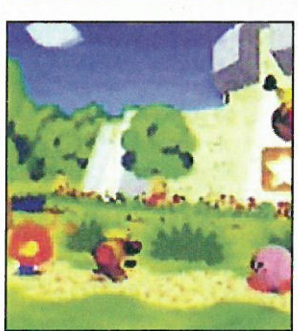
Nintendo 64 et Dolphin

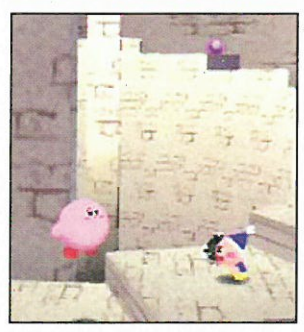
Sega et Sony doivent se frotter les mains. En effet, comme à son habitude, Nintendo reste excessivement discret sur sa future console, la Dolphin. Pourtant, ne soyons pas trop mauvaises langues non plus, à l'occasion du 51e salon du jouet de Nuremberg, Axel Herr (directeur des ventes de Nintendo Allemagne) a déclaré rester confiant sur une sortie de la machine pour l'hiver 2000 au Japon. Autre nouvelle intéressante, Axel Herr en a profité pour ajouter : « D'après nos techniciens, la technologie que nous sommes en train de mettre en œuvre surpassera de 33 % celle de la PlayStation 2 ». De premières vidéos devraient être montrées lors du prochain ECTS de Londres (septembre 2000). En clair, chez Nintendo, tout le monde semble serein et sûr de sa puissance. En attendant, la Dreamcast et les PlayStation 1 et 2 se vendront comme des petits pains.

Attention, news à lire avec le style du très stressant Julien Lepers. Top, c'est parti. Héros de nombreuses productions Nintendo, je ressemble à un petit tas de pâte à modeler. L'une de mes aventures devait être l'un des tout premiers titres disponibles pour le lancement de la Nintendo 64, mais il avait depuis été carrément oublié. Je suis ridicule avec mon petit corps tout rose, mais il paraît que c'est pour paraître mignon. Je verrai enfin le bout du tunnel le 24 mars au Japon. Je suis, je suis... Arf, personne n'a trouvé. Pfuii, bah oui, il s'agissait du gars Kirby qui débarque enfin dans un jeu de plate-forme qui n'est pas sans rappeler Yoshi's Story. Voilà, vous savez tout.









Perfect Dark devait, grâce au Transfer Pak, proposer une option inédite qui permettait de mapper son visage sur ceux des personnages du jeu. On s'en frottait les doigts à l'avance. Oui mais voilà, l'éditeur vient finalement de rebrousser chemin et de déclarer que cette option ne verrait pas le jour à cause de problèmes techniques. Version beaucoup moins officielle, Nintendo aurait en fait trouvé un peu choquant de voir des enfants se modéliser, puis tirer et abattre leurs camarades, leurs parents, mais aussi des célébrités (enfin surtout les célébrités car elles peuvent vous emmerder avec de sympathiques procès bien médiatiques que vous êtes sûr de perdre). Dans le fond, et même s'il ne s'agissait que d'un jeu, on peut néanmoins tout à fait comprendre cette position plutôt morale. On aurait juste préféré qu'ils ne s'en cachent pas.

On va faire ça de manière bien brutale. Konami a décidé de ne pas publier de version de Nightmare Creatures 2 aux Etats-Unis sur N64 ! Vlan. Bon O.K., j'avoue, vu que les joueurs d'Outre-Atlantique représentent à peine 0,01 % de nos lecteurs, cette news semble un peu inutile. Oui mais voilà, le problème, c'est que Konami pourrait bien ne pas non plus publier de version du jeu (toujours sur N64) en Europe ! Ah là, j'en vois qui flippe plus déjà. En revanche, les possesseurs de PlayStation et Dreamcast n'ont rien à craindre. Choisissez



votre camp, camarades ! D'ailleurs, allez du côté des News Europe pour en savoir plus.

Les infos se bousculent concernant le prochain volet de la saga Zelda. Ainsi, après avoir révélé le titre officiel du jeu, désormais nommé Legend of Zelda : The Mask of Mujula, Nintendo a fait savoir que le soft serait disponible au Japon pour le 27 avril. Il serait même envisageable de le voir débarquer chez nous pour Noël prochain. Croisons les doigts.



Portables et divers

Pour de nombreux fanatiques des consoles portables, actuellement, la machine qui propose les meilleurs titres n'est pas la Game Boy, mais plutôt la Wonderswan de Bandai ! Ainsi, alors que la GB s'apprête à accueillir en fanfare Metal Gear et Resident Evil, les possesseurs de Wonderswan vont pouvoir (re)découvrir les titres les plus fabuleux de la ludothèque Square ! Non, vous ne rêvez pas, l'éditeur a en effet décidé de se lancer sur le marché de la portable. Ainsi, après un excellent Chocobo's Mysterious Dungeon paru au lancement de la WS, des légendes telles que Secret of Mana, Romancing Saga et Final Fantasy IV sont prêtes à donner un coup de fouet à la Wondersawn ! Comme si cela ne suffisait pas, sachez que l'accord liant Square et Bandai prend en compte la distribution de neuf titres. Nintendo devrait commencer à se méfier...





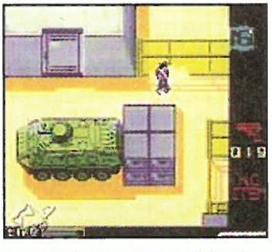
Alors que tout le monde pensait voir se rééditer l'affrontement entre les trois ténors Sony, Sega et Nintendo, un quatrième larron va finalement aussi tenter sa chance. VM Lab's vient en effet de présenter officiellement une console axée autour du format DVD, la Nuon ! Si pour l'instant peu d'éléments ont été révélés, les premiers titres présentés ne semblaient toutefois pas en mesure de rivaliser avec l'armada orchestrée par Sony et Sega pour l'instant. Mais qui sait ? Rappelez-vous qu'à l'époque, rares étaient ceux qui avaient misé sur les chances de la grisonnante PlayStation. Ne nous empressons donc pas de descendre cette console avant même sa naissance... même si très franchement, entre nous, hum, bah, on leur souhaite bon courage, sans trop y croire. Car comme la 3DO qui n'avait pas su rallier à sa cause les éditeurs japonais, l'avenir semble déjà bien incertain pour les coyotes de VM Lab's. Alors console mort-née ? Mais bon, wait and see.







Vous attendiez avec une foi tenace la sortie de Perfect Dark sur Nintendo 64 ? Eh bien, il est fort possible que sa version Game Boy Color, prévue pour le mois de juin, sorte avant son très 3Difié et gouraud shadé grand frère. Petit changement en passant, il ne s'agira plus ici de Quake-like, mais bien d'un jeu d'aventure assez complet qui gérera en outre le GB Rumble Pak, le Pocket Printer ainsi que le port infrarouge ! Une nouvelle preuve de l'étonnante santé de la Game Boy.



Une news furtive et rapide comme Solid Snake, juste histoire de vous dire que Metal Gear : Ghost Babel a vu sa date de sortie fixée au 27 avril au Japon. Une aventure inédite, des milliards de niveaux de VR Training, le tout placé sous la baguette d'Hidéo Kojima... Cela ne se manque pour rien au monde !

Tony Hawk est vraiment un mec cool. Comme il a vu que tout le monde semblait apprécier son jeu, je suis persuadé que c'est lui qui est allé voir Activision pour les pousser à sortir le jeu sur Game Boy Color. Ouais, parce que les skaters, ils sont toujours pressés, et puis leur maison c'est la rue, et la Game Boy, leur console de salon donc. Ouaip, bah, un nouveau raisonnement à la con peut-être, mais en tout cas au printemps prochain, le jeu sortira bien sur la portable de Nintendo.

Rumeur : Nintendo aurait annoncé qu'une version Game Boy Color de Smash Brothers devrait voir le jour dans le courant de l'année. Si cette information est avérée, espérons que le port infrarouge soit utilisé afin de pouvoir, à l'image de la version Nintendo 64, y jouer jusqu'à quatre joueurs. La convivialité, il n'y a que ça de vrai.





SNK a repris les droits d'Evolution afin d'en sortir une adaptation sur NeoGeo Pocket Color. Bien que l'aventure proposée soit totalement inédite, le jeu restera similaire dans son principe à ce que nous avons déjà vu sur Dreamcast. En clair, il s'agira toujours d'un Dungeon RPG avec modélisation aléatoire des niveaux. Grâce au câble de connexion, deux joueurs pourront s'affronter en simultané.

Toutes les sorties japonaises et américaines

Damned ! On attendait tous avec impatience la version Dreamcast de Rainbow 6, mais ce n'est malheureusement pas pour tout de suite. Prévue pour le 2 février, la sortie du titre mythique de Redstorm a finalement été repoussée à une date ultérieure. Ouinnnnn ! Bah, ce n'est que partie remise ! L'événement de ce mois de mars c'est, bien sûr, la sortie de Code Veronica qui, malgré de légères imperfections et un manque flagrant d'innovation, va faire énormément de bien à la ludothèque de la Dreamcast. Sinon, Enix prouve avec maestria qu'il n'y a pas que SquareSoft dans la vie. En clair : Valkyrie Profile est un petit chef-d'œuvre qu'il ne faut rater sous aucun prétexte. Mmmh, quel dommage que vous ne captiez pas un seul mot de japonais ! Puisse Sony Europe entendre vos prières, mes frères !



Vagrant Story page 74
Valkyrie Profile page 76
Zappings page 86
Kikaioh page 78
Bio Hazard - Code Veronica page 80



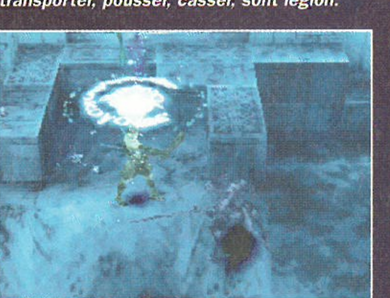
Vagrant Story

Alors que l'on croyait le bouclage du mag gentiment terminé, Traz hurle : « Greg, faut faire Vagrant Story en urgence, il vient d'arriver ! » Et voilà, le dernier test du canard c'est pour moi !



Les enigmes à base de caisses à transporter, pousser, casser, sont légion.







Profitez de certaines positions pour frapper un grand coup et atteindre ainsi des parties difficiles à viser, comme les jambes ou la queue de cet homme-lézard.



Vagrant Story

Editeur	Squaresoft
Dispo. Europe	Courant 2000
Genre	Action/RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (3 blocs)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Illimités
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée

Vagrant Story, ou en français « L'Histoire du Vagabond », relate les mésaventures d'un SDF à moitié agent secret. Certes, au moyen-age les smokings étaient légèrement inexistants, mais cela n'empêchait pas d'avoir de la classe. Ashley Riot est un de ces gars-là. Valeureux guerrier et espion de grand renom, sa vie bascula le jour où il perdit sa femme et son fils, massacrés sous ses yeux par des bandits de grand chemin. Alors certes, tel James Bond, il a un passé lourd et ténébreux, mais il est bien décidé à rattraper Sydney Losstarot. Ce dernier, un mage noir qui nourrit de sombres desseins, a cru pouvoir trouver refuge dans Léa Monde (ce n'est pas une fille), une cité autrefois prospère et désormais une bourgade fantôme. Ville maudite aux innombrables dédales, ce lieu de perdition est une zone étrange, dans laquelle les morts ne meurent pas complètement. Comprenez que chaque mort se transforme en zombi, et devient plutôt agressif. Fort heureusement, des tas de gens super-distraits ont oublié d'emporter leurs armes, armures, objets magiques et autres grimoires. Prévoyants (seraient-ils Suisses ?), ils les ont laissés dans des tas de coffres disséminés dans Léa Monde. Décidément, la providence fait bien les choses. Voilà donc ce qui se passe dans Vagrant Story, un mix extrêmement réussi entre Tomb Raider (le premier) et Diablo. Pour les mal-comprenants : un jeu d'action/plate-forme avec une partie RPG dans la gestion de l'équipement et de la fabrication des armes-sorts. On notera aussi la qualité de la petite interface de combat bien sympathique, entre tradition et modernité. Là je dois dire que c'est vraiment chouette.

METAL GEAR STORY ?

Sans nulle hésitation, on admettra volontiers que la réalisation ainsi que le système du jeu sont assez propres à exciter tout le monde. En effet, la réalisation tire profit du meilleur de la PlayStation, proposant des décors complexes et très soignés dans lesquels plusieurs personnages superbement animés se bala-

dent. Attitudes très nombreuses et réalistes, et surtout une ambiance sonore extraordinaire, quasi-inégalée sur la console. Musiques fantastiques et bruitages pleins de basses, qui soulignent l'action avec énergie. Le système de jeu en lui-même est excellent, puisqu'il faut à la fois être bidouilleur pour bricoler armes et objets afin d'être puissant, et surtout habile. Habile, car les combats style RPG sont aussi basés sur les reflexes car il faudra presser sur des touches que l'on aura programmées à l'avance afin d'enchaîner à l'envie. A l'identique, se défendre signifiera presser des touches pré-programmées, en rythme avec l'attaque qui touchera le joueur. Enigmes, scénario bien ficelé et ambiance extraordinaire en font un hit absolu. Par contre, on ne sait pas vraiment si c'est pour l'ambiance (avoir très peur de mourir ?) ou pour l'amour de la bidouille (une seule erreur d'équipement et c'est la mort !) mais le jeu est véritablement difficile. Un moment d'inattention et hop, on se fait occire, et pas forcément par un ennemi puissant. Et alors contre les boss, inutile d'en parler, 5 ou 6 combats qui se terminent inévitablement par le décès du joueur seront nécessaires avant de comprendre comment en venir à bout. Mais bon, on ne va pas se braquer pour si peu, car même s'il est difficile et stressant, Vagrant Story possède une aura. La même que celle de Final Fantasy Tactics en fait, ce qui tombe plutôt bien puisque l'équipe de développement est la même. Un dernier mot : si vous ne comprenez pas le japonais, finir le jeu s'avèrera assez ardu. Non pas pour des problèmes de scénario, mais plutôt de navigation dans les menus. Sachant que la clé du succès vient de la programmation des attaques et de l'équipement, le tout dans la langue nipponne, on aura vite fait de buter sur des ennemis trop costauds sans savoir avec quel armement les vaincre. Et puis les rumeurs persistantes d'une sortie françaises, sont de plus en plus avérées. Ce serait donc dommage de se priver de dessert.

Greg

Un Metal Gear au moyen age ! Epoustouflant !

Note
9/10



A chaque attaque subie, il sera possible d'effectuer un contre. Le timing sera indiqué par l'apparition d'un point d'exclamation sur la tête d'Ashley.

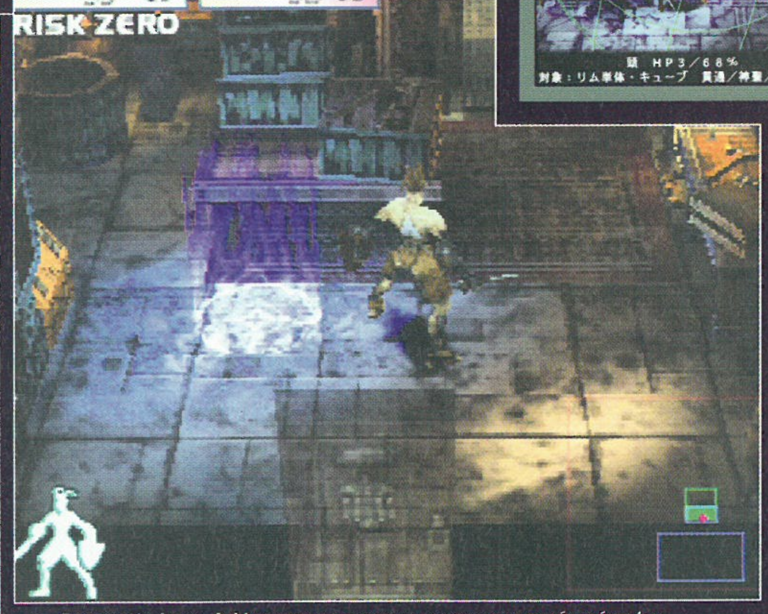
Sniper à la main

Plus qu'un gadget, le système permettant de localiser les frappes sur chaque adversaire est réellement utile. Aussi bien pour soi que pour les ennemis. Lorsqu'un ennemi blesse beaucoup trop Ashley à certains endroits du corps, cela s'en ressent. Le frapper aux jambes le rendra plus lent, au bras baissera son attaque, etc. Quant aux monstres, certaines espèces sont plus fragiles que d'autres. Le gros golem a les bras plutôt faiblards, les hommes-lézards ne se protègent jamais la tête tandis que les squelettes ne se relèveront pas de frappes dans les jambes.









Dans cette forge, Ashley pourra casser ses armes pour en récupérer les morceaux et customiser les autres, ou en recréer quelques-unes de toutes pièces.







Valkyrie Profile

Après Star Ocean 2 dont la version française devrait bientôt arriver, l'équipe de Tri-Ace nous propose un jeu à la fois original et passionnant, qui allie réflexes et gestions de troupes.





La Valkyrie se déplace en volant.

Valkyrie, c'est un peu comme être éboueur chez Odin S.A.R.L., finalement. Regardez les vrais éboueurs, ils ramassent les trucs dont les gens ne se servent plus. Les Valkyries, elles, ramassent les morts qui ne servent plus à rien. M'enfin attention, il y a une différence entre une Valkyrie et un éboueur : la Valkyrie choisit ce qu'elle ramasse. Dans le cas présent, elle recherche les âmes de grands guerriers qui pourront rendre service à Odin dans la guerre qui va l'opposer à la horde de démons venus envahir le Valhalla (paradis des guerriers Vikings). Ces combats auront lieu dans une période déterminée avec précision, et le rôle de la Valkyrie sera de trouver et d'entraîner ces âmes (ouvre-toi) afin qu'elles soient prêtes, le moment venu, pour combattre le Ragnarok. En attendant la grande bataille, notre petite éboueuse céleste aura également le temps de récolter un certain nombre d'âmes qui deviendront personnages du jeu et combattront à ses côtés. Comme toujours, les combats leur rapporteront des points d'expérience, ce qui augmentera leur puissance et leur héroïsme. Peu importe que l'on soit fort ou faible : si l'on veut mériter le Valhalla, il faut être un héros. Les âmes des guerriers, en montant de niveau, gagneront des points de compétence, qui leur permettront « d'acheter » de nouvelles capacités de combat, mais aussi de décroître leurs défauts humains, comme la tristesse, l'égoïsme ou le manque de confiance en soi, qui les empêcheraient de passer au statut de héros. Tout un programme. Le jeu est divisé en périodes. Et 24 périodes divisent un chapitre. Sachant que la Valkyrie n'a que 8 chapitres pour apporter suffisamment de puissance à Odin pour gagner contre le Ragnarok, il va falloir se dépêcher, surtout qu'il n'est possible d'envoyer que 3 guerriers par chapitre. Un RPG en temps limité, voilà qui est bien nouveau et qui ajoute beaucoup d'excitation à un jeu déjà bien réussi.

DES COMBATS INCROYABLEMENT DYNAMIQUES

Valkyrie Profile propose l'un des meilleurs systèmes de combat jamais vus dans un RPG. L'équipe de la Valkyrie se compose de 4 per-

Valkyrie Profile

Editeur	Enix
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action/RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (2 blocs)
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimitées
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée

sonnages au maximum, correspondant à l'un des 4 principaux boutons de la manette PlayStation. Et selon la classe ou l'équipement d'un personnage, celui-ci pourra frapper une, deux ou trois fois dans un round. Il sera donc possible, en pressant simultanément plusieurs boutons et ce plusieurs fois de suite, de pousser les personnages, tels des chiens enragés, à fondre sur les ennemis qui ne s'en remettront pas. Plus fort : une jauge de combo, en bas à gauche de l'écran, se remplit lorsqu'un grand nombre de coups est porté simultanément sur un ennemi. Si le joueur est assez habile pour enchaîner correctement les attaques des membres de son équipe, il pourra remplir cette barre et ainsi avoir accès à des attaques finales. Au nombre d'une par perso, ces attaques sont des sortes de super fatalités qui font mouche à chaque fois et dont l'ennemi ne peut se protéger. De la même manière, lorsqu'un adversaire porte des coups sur vos personnages, il vous sera possible de contre-attaquer en appuyant sur le bouton correspondant au perso agressé et lorsqu'une petite épée apparaît sur sa tête. Là encore, réflexes et habileté seront de mise. Le premier chapitre semblera long et récurrent, puisque le joueur passera son temps à chercher de nouvelles âmes avant de les entraîner, puis de les envoyer chez Odin. Cet ennui disparaîtra heureusement dès que le joueur mettra les pieds au Valhalla, d'où on lui passera « commande » de divers styles de guerriers. A partir de là, tout sera bien plus amusant. L'ambiance du jeu se révélant excellente et inédite. En effet, plutôt que d'incarner un simple justicier sauveur de gens, être une Valkyrie fait du joueur un spectateur bien au-dessus des considérations humaines. Ce seront de continuels déchirements, pleurs ou assassinats auxquels assistera la Valkyrie, apportant à chacun de ses morts élus un repos, une revanche ou un but. Bien entendu, toutes les scènes de dialogues sont intégralement en japonais. Et même s'il n'est pas nécessaire de connaître cette langue pour finir le jeu, on passe réellement à côté de beaucoup de choses si on ne la déchiffre pas parfaitement. Un jeu poétique mais cruel, magique et extraordinairement bien mené. Mon coup de cœur du month !

Greg

Enix nous prouve une fois de plus sa maîtrise du RPG

Note
9/10

Capri, c'est le finish !







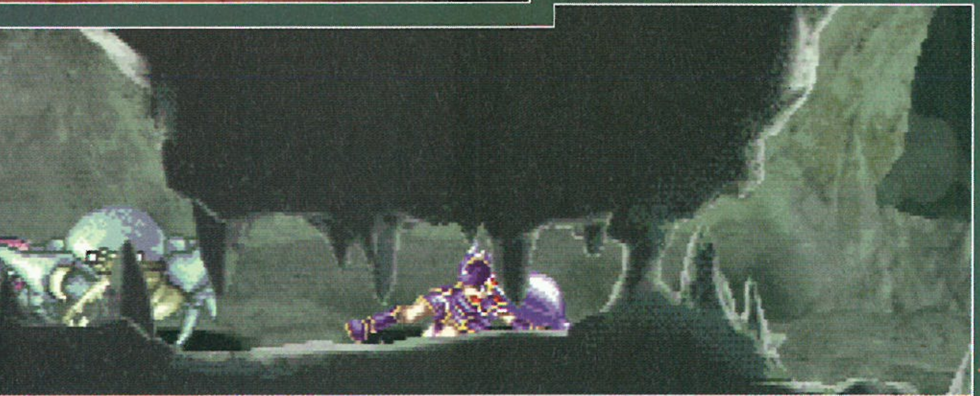
Une fois que la jauge en bas à droite de l'écran « Technical Arts Energy » est remplie, l'un de vos personnages pourra exécuter son finish, une super attaque très puissante. Et avec un peu de chance, il sera possible d'en enchaîner d'autres derrière. Généralement, les boss eux-mêmes ne s'en relèvent pas.



Lorsque vous remonterez au Valhalla, entre chaque chapitre, vous aurez accès à ce graphique qui vous permettra de voir qui va gagner la guerre. Ensuite, Frei vous demandera le style de guerriers dont elle a besoin (éclaireurs, tacticiens, etc.)



Lors des rencontres avec un monstre, si vous le frappez avant qu'il ne vous touche, vous serez prioritaire durant le premier tour du combat.





Chôkôsenki Kikaioh

Enfin un jeu de robots géants qui n'est pas un Super Robot Taisen. Ça va me permettre d'en faire un peu plus qu'un zapping et de vous expliquer pourquoi Kikaioh est un peu étrange mais rigolo.



L'une des furies du Twinzam V est sa transformation en Plasma mode. Deux robots en un avec deux fois plus d'attaques spéciales.

Rafaga peut, sous forme d'avion, voler quelques instants hors d'atteinte de son adversaire.





A la fin de chaque combat, vous aurez droit à une superbe explosion.





Chôkôsenki Kikaioh

Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Baston
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (3 blocs)
Niveaux de difficulté	7
Difficulté	Difficile
Continue	Illimitées
Spécial	Mini-jeu VMU inclus
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile

Je discutais l'autre jour avec un pote fan de robots tout comme moi et je lui demandais ce qu'il ferait s'il avait un robot géant. « Mais c'te question, c'est évident ! Si j'ai mon robot géant, mais je vais direct détruire la gare St-Lazare, bonhomme ! » Comme quoi, finalement, on ne ferait pas tous la même chose avec un robot. Et pourquoi la Gare St-Lazare, lui demandais-je ? « Mais, euh, j'en sais rien, c'est juste comme ça, parce que quand t'as un robot géant c'est pour détruire des immeubles. Et la Gare St-Lazare, c'est parce que chuis sûr qu'elle serait sur ma route à un moment ou un autre. » En entendant ces arguments, on se dit que les robots géants, c'est mieux quand ils sont entre les mains des professionnels, finalement (NDLR : au secours !). Et pour nous tous qui n'aurons jamais l'occasion de faire des trucs déments avec des robots géants, Capcom a créé Kikaioh, qui nous permettra enfin de savoir ce que c'est que de piétiner des immeubles et de balancer des missiles du nombril. Nous aurons le choix entre 9 robots très différents (certains dans le style gros Goldorak, d'autres dans le style « réaliste » Gundam ou Battletech) qui, bien entendu, auront tous une bonne raison de se battre contre les autres. Chaque robot a été dessiné et conçu par Shôji Kawamori, le génial inventeur des Valkyries (rien à voir avec Valkyrie Profile), ces avions-robots de la série Robotech. Cela nous donne donc des engins toujours dans le ton, au design à la fois néo-rétro et pourtant toujours originaux. Robots parfois excellents, parfois énervants, chacun y trouvera son compte dans cette galerie de portraits de monstres de métal issus du monde des dessins animés japonais.

FULGURO-TRUC ET TURBO-MACHIN

Bien entendu, un robot de 600 tonnes ne se bat pas comme un karatéka de 75 kilos. C'est pour cela que Kikaioh déroutera les habitués de Street ou de Rival Schools, avec ses attaques assez limitées et son principe de jeu un peu bourrin. Chaque robot se pilote avec la croix, qui permet de se déplacer en profondeur dans l'écran. Les 4 boutons servent à sauter, se mettre en garde et lancer deux attaques. Enfin, il suffira d'une combinaison

de boutons et de directions, pour obtenir des coups différents. Cependant, en général, une fois qu'on en a trouvé un ou deux d'efficaces, on n'a plus trop envie d'en changer. Et c'est dommage, car avec les passages sur le côté et les contre-attaques, Kikaioh propose de bonnes idées qui auraient pu rendre le jeu très intéressant. Malheureusement, une fois que l'on a compris que le Steel Dash est une attaque qui laisse l'adversaire sans défense et que l'on peut enchaîner avec une Final Attack (coup qui tue instantanément l'adversaire), le jeu perd beaucoup de son intérêt. Techniquement, il est vrai aussi que le titre est un peu léger. Certes les robots sont modélisés avec beaucoup de soin, mais il faut avouer que les décors sont un peu vides et plats, pour un jeu Dreamcast. Fort heureusement, un mini-mode scénario (très léger mais bon esprit) ainsi qu'une interface très réussie sauvent l'ensemble. Ajoutons pour le même prix que les mouvements de caméra sont très soignés et que, lors du lancement d'une attaque spéciale, on a droit à quelques petits plans caméra très dessin animé des années 70. Ces derniers renforcent encore la puissance et le dynamisme d'un jeu vraiment haletant. Pour tout vous dire, Kikaioh est, comme la plupart des derniers jeux de baston un peu expérimentaux, vachement plus marrant seul. Car à 2, il faut quelqu'un de même niveau ; sinon on se lasse très vite, étant donné le nombre limité d'attaques. Les fans de robots changeront la note pour un 7 ou un 8 selon leur degré de fanatisme. Les autres trouveront la note adéquate en haut à droite de cette page. A réserver aux fans de Formule 1. Je blague.

Greg



6/10

Présentation des personnages



Kikaioh
Le robot classique tel que l'ont dépeint les grands dessins animés des années 70. Excellent pour les fans de Goldorak.







Dixen
Hommage évident à Gundam, ce robot aux déplacements rapides et à l'armement lourd rappelle aussi Patlabor par certains côtés.

Pulsion
Un robot organique, comme nous en avons déjà vu dans Evangelion, par exemple. Au programme : acrobaties et pouvoirs psy.









Bolon
Puisqu'il faut un perso débile par jeu de combat, voici Bolon, piloté par Pauline la magical-girl. Un brin bourrin et ridicule.

Gouraï
Le samouraï mécanique, style années 50 avec les géants mécaniques farfelus de Giant Robo ou Tetsujin 28.



Twinzam
Deux robots en un avec ces deux vaisseaux qui s'assemblent de différentes manières. Cela rappelle étrangement le Getter Robot.



Rafaga
Le robot qui se transforme en trois formes différentes et qui lance des nuées de missile : voilà un évident hommage à Robotech.









Diana 17
Un autre clin d'œil aux robots des années 70, avec les partenaires féminins de Mazinger Z.

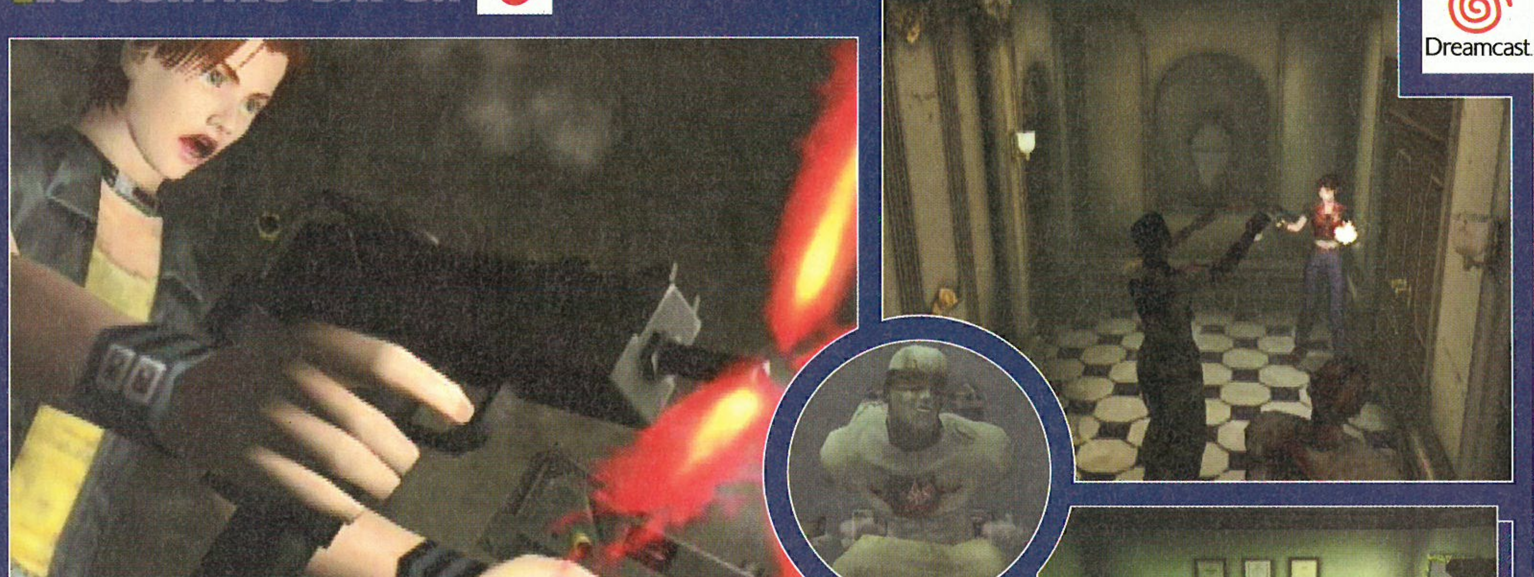
WiseDuck
Robot le plus réaliste du lot, il est tout droit sorti d'œuvres sérieuses comme Battletech.







Dreamcast



Bio Hazard Code : Veronica

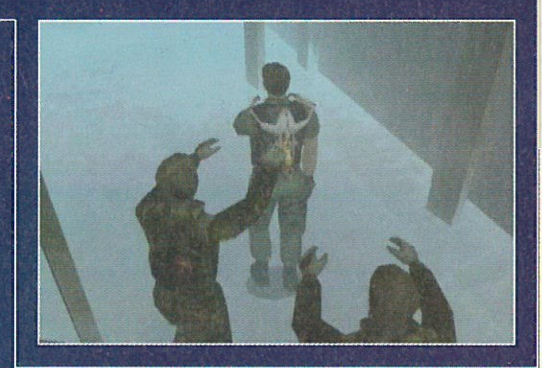
Contrairement aux environnements urbains très froids qui caractérisaient les derniers épisodes PlayStation, Code Veronica propose des thèmes graphiques beaucoup plus chauds.

Claire était jeune et belle. Douce et aimante. Dans le fond je l'aimais bien, même si elle n'arrêtait pas de se retrouver dans des situations désespérantes. J'avais aussi un peu de mal avec ses amis louches. Oui vous savez, ceux à la peau putréfiée ! Mais bon, une fois de plus j'ai succombé à ses charmes... pour mon plus grand plaisir.

Bio Hazard

Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Courant 2000
Genre	Survival/horror
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (9 blocs)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Spécial	2 GD
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

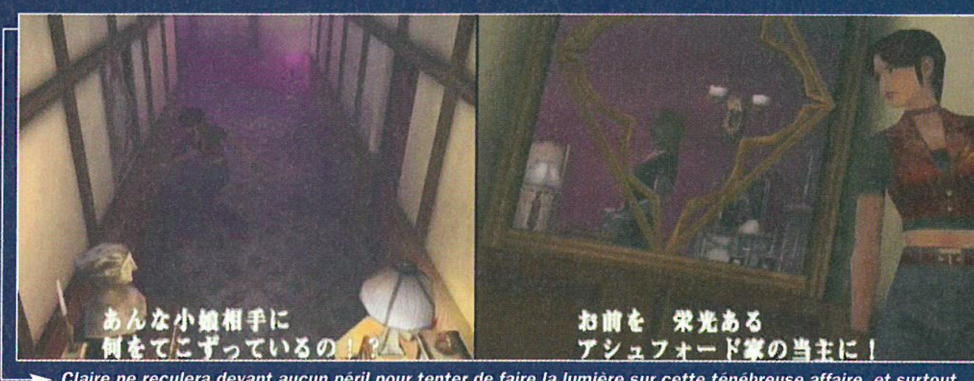
Bon mis à part Shinji Mikami en personne (le créateur et producteur de la série, faudrait suivre les gars !), impossible d'être plus fan que moi de la série des Bio Hazard ! Hum, ok j'avoue là ça craint. Je suis en train de réutiliser la même intro que pour le zapping de Gun Survivor. Pas très pro tout ça, mais je suis tellement à la bourre. Pour ma défense, pour une fois qu'un Bio ne se plie pas en une soirée, j'ai été un peu pris au dépourvu. Argh, je ne vais pas non plus repartir dans le même registre que pour le test de Resident Evil 3, je sais ce serait un peu gros. Vous savez, ce n'est pas si évident d'écrire trois fois en moins d'une semaine sur trois volets différents d'une série. De mémoire, hop, en prenant un air supra illuminé et perspicace, je pourrai carrément vous dire que je pense que cela n'est tout simplement jamais arrivé ! Capcom empereur des séries à rallonge a donc fait très fort en ce mois de février. Car oui, il faut le savoir, les délais d'imprimerie combinés à un phénomène paranormal pas vraiment stupéfiant, fait que nous sommes invariablement contraints à rédiger quelques semaines avant la parution du mag'. Logique dans le fond, mais cela ne fait pas vraiment avancer ce Zoom d'un des titres phares de la Dreamcast. Pas la peine de le dissimuler, ceux qui ont eu le courage - je les en remercie - de ne pas se ruer sur la note, ceux-là sont donc en train de piaffer méchamment d'impatience. Que je les comprends !



Bon comme j'en suis à raconter ma vie, passionnante vous en conviendrez, outre le fait que demain c'est mon anniversaire (le 8, maintenant vous savez tout. Pour les âmes généreuses, envoyez vos cadeaux et autres dons à la rédac'. Merci d'avance) et que la nuit blanche qui se profile va me permettre d'être royalement d'équerre, oui outre cela, si je me projetais en novembre 98, je me souviendrai de mon excitation à l'arrivée des premiers éléments concernant Code Veronica. Deux, trois images d'une qualité pourrie m'avaient pourtant convaincu d'acheter une Dreamcast pour ce jeu ! Les fans sont des gens un peu graves parfois, je vous rassure j'en suis le premier persuadé. Quoi qu'il en soit, depuis cette période de tendre insouciance, mis à part avoir vieilli d'un an, j'ai aussi pu parcourir de fond en comble l'aventure. Alors croyez-moi, je ne vous ai pas lourdé pour rien ! Les zombis s'en souviendront !

QUESTION D'AMBIANCE

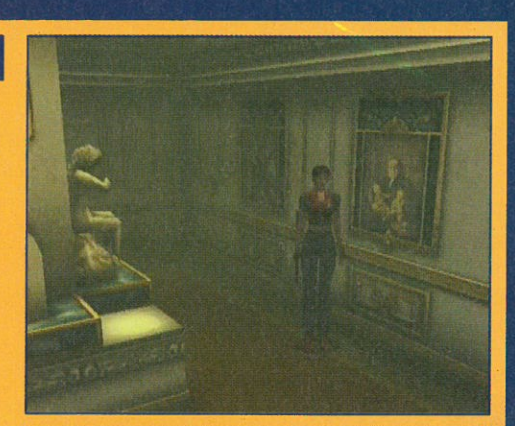
Deux secondes, je referme mes stores, j'allume ma loupiote histoire de ne pas totalement me griller les yeux. J'insère mon CD de Bio Hazard Orchestra Album. Il ne me reste plus qu'à enfiler mon casque et à échauffer mes ch'tits doigts. Même pour taper je préfère soigner l'ambiance. Voilà, devant nous se dresse donc la dernière superproduction des équipes de Shinji Mikami, soutenues par quelques membres dépêchés exclusivement par Sega. Alors simple évolution du genre ou flipette absolue soignée tel un Shenmue ? A la vue des clichés qui ornent ces pages, j'ai dû effectuer une implacable sélection, car j'aurai souhaité vous en montrer tellement plus, vous comprendrez aisément que la réalisation technique d'ensemble sollicite admirablement les capacités de la Dreamcast. Pour être franc, à aucun moment, on ne se prend à regretter la finesse des décors précalculés de la PlayStation. Ici les designers maîtrisent parfaitement la modélisation d'environnements 3D complexes. Attention toutefois, lorsque je parle de 3D, comprenez une 3D style Dino Crisis, c'est-à-dire que vous ne serez jamais maître des angles de vue. La caméra, toujours placée de manière à susciter l'angoisse n'est cependant pas fixe puisque des travellings audacieux, et quelques mises en perspective purement hollywoodiennes apporteront un peu de dynamisme. Et je ne vous ai pas encore parler des cut scenes. Epoustouflant, voilà le mot qui vous mettra en appétit, mais patience. Alors même si certains passages (principalement ceux typiques des zones industrielles) paraissent parfois un peu dépouillés, dans sa globalité Code Veronica propose des graphismes admirables. Les textures sont riches, tandis que les éclairages en temps réel apportent du volume et une profondeur de champ rare. Pour vous donner une idée plus précise, en termes d'atmosphère générale, il s'agit clairement d'un retour aux sources de la saga, et la majorité des lieux possède ce caractère oppressant ressenti principalement dans Resident Evil premier du nom ! Personnellement je jubile rien qu'en me souvenant de certaines pièces bien glauques, avec leurs ambiances



Claire ne reculera devant aucun péril pour tenter de faire la lumière sur cette ténébreuse affaire, et surtout retrouver son frère ! En l'occurrence, s'approcher si près d'Alexia Ashford, c'est ce qu'on appelle de manière triviale se jeter dans la gueule du loup.

Le réveil du cerveau

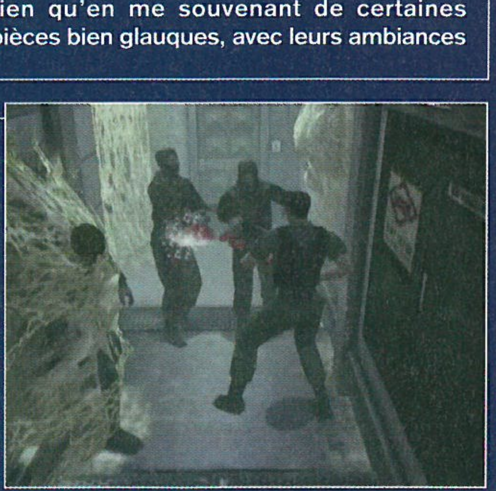
Jusqu'à présent la série ne s'illustrait pas vraiment par la complexité des énigmes proposées. Elles avaient beau être nombreuses et variées, rien de bien insurmontable. On se réjouira donc que Code Veronica se permette de proposer (sans non plus révolutionner le genre) des énigmes qui vous bloqueront probablement plusieurs longues minutes, surtout lorsqu'on ne maîtrise pas le japonais. Comme nous pensons à vous, voici quelques solutions. Bien évidemment, que les plus courageux arrêtent de lire ! Pour sauver Steeve, cliquez sur les touches C, puis E. L'énigme des tableaux se résout en appuyant dans cette ordre : Veronica, les jumeaux, l'homme à la tasse, l'homme à l'assiette, le grand père, l'homme au chandelier et Alfred ! Enfin, pour parvenir à prendre les deux yeux du tigre, il faut d'abord penser à couper l'électricité dans la salle du générateur. Voilà, je vous évite pas mal de cheveux blancs, croyez-moi.



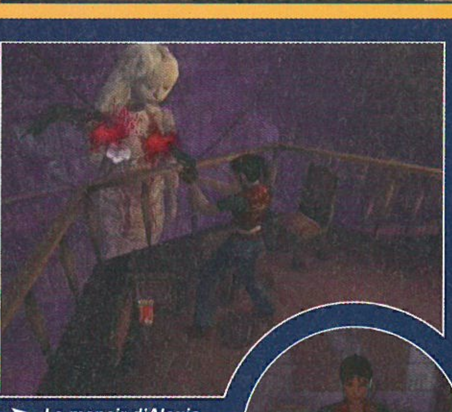




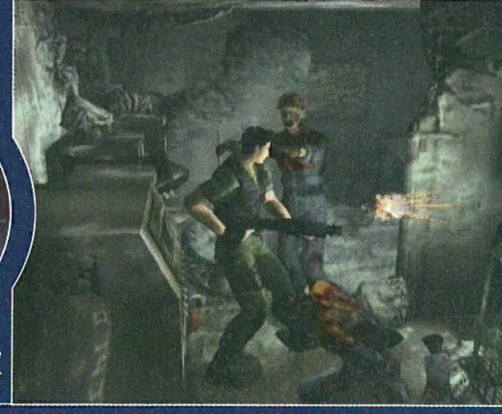




La base d'Umbrella rappelle parfois certaines scènes directement issues d'Alien. Une excellente référence d'ailleurs.



Le manoir d'Alexia Ashford reste le temple du glauque et du malsain. Ses goûts pour la décoration me paraissent quelque peu repoussants.



Dans cet épisode, les zombis ne font pas preuve d'une férocité ahurissante. En revanche, pas toujours évident de repousser leurs assauts soudains.

Les visages de l'effroi

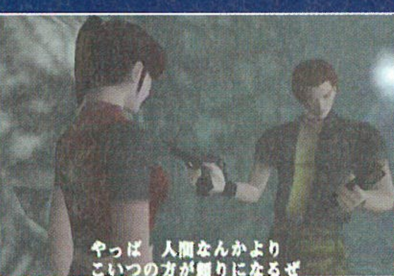
Les cut scenes utilisant le moteur 3D du jeu n'ont pas cessé de m'émerveiller, bien plus que les rares cinématiques d'ailleurs. Les animations paraissent si réalistes, les expressions de visages sont si criantes de vérité qu'à moins d'avoir un cœur en béton armé, on est parfois carrément bouleversé. L'effroi étant souvent mis sur le devant de la scène, voici quelques exemples des réactions désespérées de Claire. Admirez les détails de son visage ravagé par la peur. Saisissant.

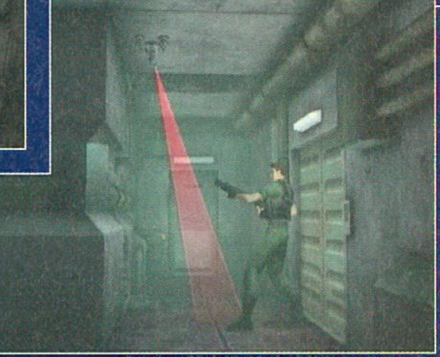


feutrées. Un manoir, rien de tel pour frémir d'effroi à chaque ouverture de portes. Surtout que, la puissance de la machine aidant, de nombreux détails ont été intégrés pour conférer plus de vies à ces environnements où la mort rode. Des insectes qui courent le long des murs, des flammes qui ravagent une bâtisse en contrebas, une averse qui s'abat sur vous avec rage, voici de rapides exemples, mais comme vous pouvez l'imaginer, les voir reste autrement plus saisissant. En somme, si Code Veronica n'atteint pas l'apothéose graphique d'un Shenmue, sa réalisation devrait néanmoins vous couper le souffle. Seul regret notable, un brouillard d'ambiance parfois un peu trop persistant, mais rien de bien méchant.

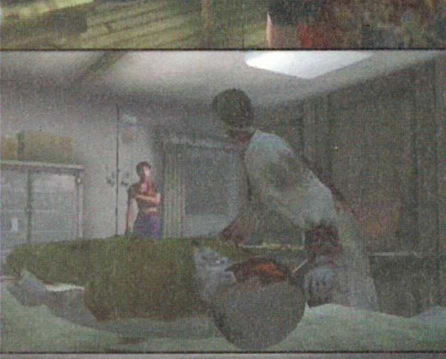


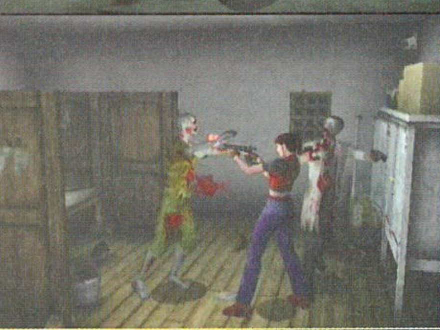
Steeve est un gars très impulsif. Avec ses deux Uzis en main, il se transformera en véritable destructeur de zombis. Efficace en tout cas.





Apportés par le fourbe Wesker, ces droïdes mouchards passeront leur temps à détecter votre présence. Si vous avez le malheur d'être repéré, les redoutables Hunters se rueront sur vous !

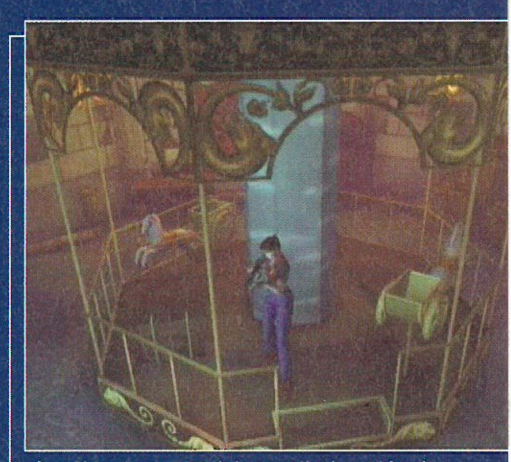




Code Veronica ne lésine pas avec les scènes gores ! Un scientifique décapité, des scènes de torture ou encore cette effroyable scène de cannibalisme, rien ne vous sera épargné. Pourtant il est paradoxal de se rendre compte qu'il est impossible de faire exploser la tête d'un zombi avec son fusil à pompe, alors que cela existait depuis le premier Resident sur Play. Une étrange censure.

AMOUR AVEUGLE ?

Pourtant, après avoir apprécié les qualités esthétiques, l'important restait de s'assurer que le principal avait été respecté. L'intérêt se révèle-t-il aussi puissant que nous l'espérions tous ? Pour être franc, c'est un peu ce que vous attendez d'ailleurs, donc pourquoi se gêner, je décomposerai ma réponse en deux parties. Primo, Bio Hazard Code Veronica est un excellent Resident Evil ! Secundo, il est très loin d'être parfait ! Bon au moins, à ce niveau du test, vous voilà rassuré. Il est évident que l'aventure va vous passionner, que certains passages resteront à jamais ancrer dans votre mémoire, et que les fans du premier opus vont souvent bénir Capcom pour les avoir « enfin » écouté ! C'est le principal, et dans le fond c'est le sentiment qu'il faudra retenir. Ceci étant dit, il me paraît aussi nécessaire de souligner les quelques points noirs qui subsistent dans cette version, pour mieux mettre en lumière ses qualités. Débutons donc par les choses qui fâchent, histoire de pouvoir conclure en déroulant un zoli tapis rouge bien mérité. Si vous avez parcouru l'article qui lui était consacré le mois dernier, vous devez probablement vous poser quelques questions. Rien d'existentiel, mais tout de même. A l'époque (c'est pas si vieux, mais ça fait plus classe), deux éléments nous avait particulièrement choqués. Les animations bien trop rigides, et les sons plutôt ternes. Malheureusement, le produit final n'a pas totalement corrigé ces problèmes. Alors si l'ingénieur du son a bien redressé la barre, sauf en ce qui concerne les déflagrations peu convaincantes des armes, et su créer un climat sonore parfois très oppressant, en



Si la plupart des énigmes s'insèrent bien à l'aventure, certaines gardent un cachet plus étrange. Activer un carrousel avec une clef libellule, par exemple, ça n'arrive pas tous les jours.

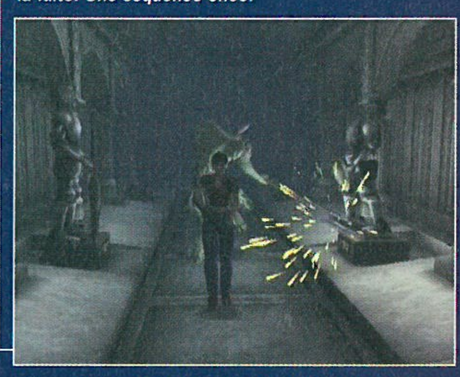


revanche les zombis et les héros souffrent toujours du syndrome petits pantins tout raides ! Rageant, même si seuls les gens lourdingues finiront par y prêter attention. Toutefois, sur un autre chapitre, il est intolérable de constater que cette version 128 bits ne dispose pas des dernières innovations apparues sur les récents volets PlayStation. Je m'explique. Le Live Selection de Resident Evil 3 qui permettait d'apporter une réelle souplesse à l'aventure, le coup des esquives, ou encore l'interaction plus poussée avec le décor (impossible de tirer à travers une grille par exemple, le comble !). Oui, tout cela est carrément passé à la trappe pour ce qu'on nous annonçait être l'épisode le plus complet jamais réalisé. Dans le fond, ce Resident apparaît comme furieusement classique dans son déroulement. Aucune, mais alors aucune innovation substantielle ne vient troubler le train-train dans lequel on pensait voir s'éloigner la série. Perdu ! Alors bien évidemment la recette fonctionne toujours remarquablement, surtout que l'aventure se déroule sur un rythme excessivement soutenu, mais tout de même. Autre motif de mécontentement habituel, mais de plus en plus énervant : les innombrables incohérences dont est truffé le scénario. Entre les personnages qui réapparaissent sans qu'aucune explication potable ne soit esquissée, les blessés qui survivent indéfiniment ou les rebondissements juste là parce que... euh, bah parce qu'il fallait apporter un peu d'emphase à l'histoire, franchement messieurs les scénaristes ! Je prie pour voir un jour un Resident Evil aussi abouti techniquement, que scénaristiquement. Oui je prie, car alors nous ne serons vraiment pas loin de détenir le jeu parfait. Espérons qu'il ne s'agisse pas d'une douce utopie.

UN SOUVENIR INOUBLIABLE

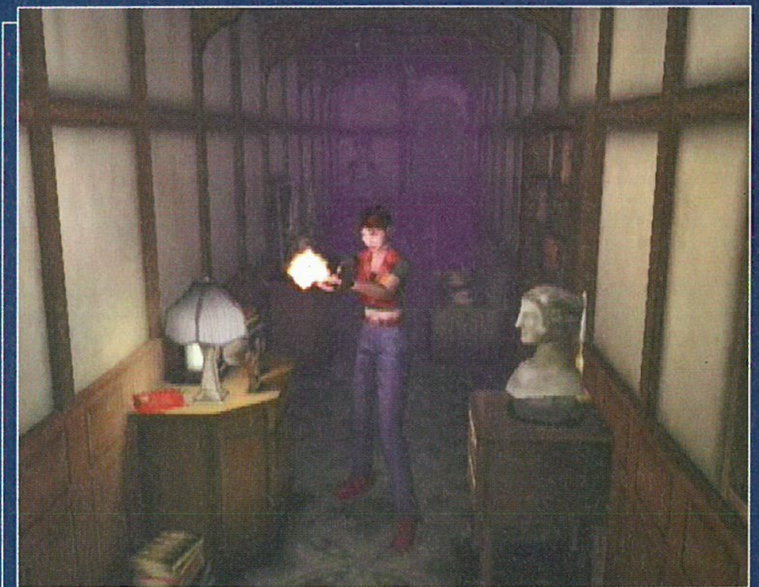
Mais bien avant d'infimes déceptions, Bio Hazard Code Veronica reste avant tout une expérience de jeu unique. L'aventure est gigantesque et jamais rébarbative car

Poursuivie par l'une des créations de la diabolique Alexia, Claire n'aura comme option que la fuite. Une séquence choc.

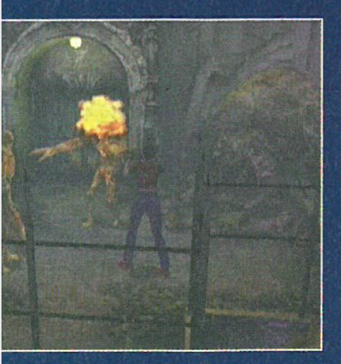


Wesker ? Comment a-t-il survécu à ses blessures et pire encore à l'explosion du manoir dans Resident Evil premier du nom ? Que fait-il là ? Quelles sont ses motivations ? Pourquoi de tels yeux pas très cool ? Vous m'excuserez de poser ces questions, mais comme le très perspicace Chris ne s'en chargera pas, j'avais pensé que... Résultat, eh bien pour les réponses, euh... à vous de tirer des papiers au sort. Je ne retiendrai pour ma part qu'une phrase de ce maudit homme amoureux de Ray Ban : « J'ai vendu mon âme à une autre entité ». Ben voyons, rien que ça. Trop facile d'être scénariste chez Capcom.

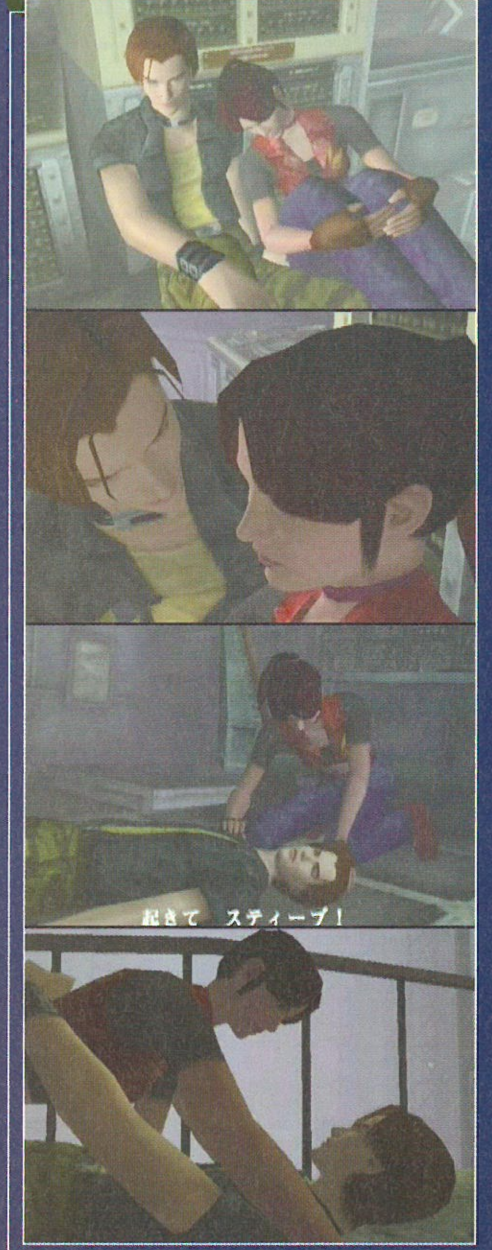




Des couloirs dans l'esprit du premier Resident, sans parler des superbes musiques. On regrettera juste la brume un peu trop présente dans le fond.







Merveilleusement représentés par des animations faciales stupéfiantes de réalisme, les héros peuvent désormais exprimer de réelles émotions. Des émotions ressenties par le joueur qui plus est ! Alors si pour le moment, on se cantonne à exprimer la peur, la joie, la surprise et la tristesse... bientôt ces « acteurs virtuels » disposeront d'une palette d'émotions aussi étendue, que vous et moi. Enfin surtout moi car je vous avouerai avoir vraiment eu les larmes aux yeux lors d'une scène particulièrement poignante. Les jeux vidéo ont franchi une étape majeure !

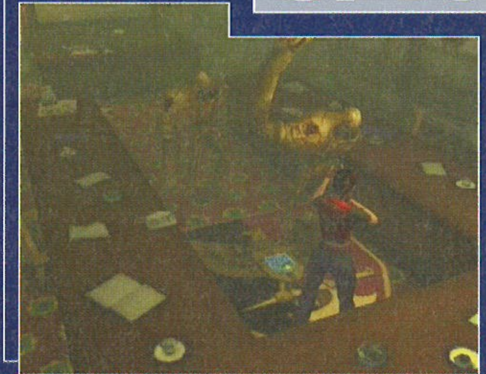
proposant un sentiment d'oppression montant crescendo. Déclarer qu'il s'agit de deux GD-Rom de pur bonheur serait peut-être un peu fort, on note une petite baisse de rythme au début du GD2, mais à lui seul, le dernier quart du jeu restera probablement mythique ! Apprenez aussi qu'une gigantesque, phénoménale, époustouflante surprise attend les fanatiques de Resident 1, mais je vous laisserai le soin de la découvrir. Quant à la peur, cette dernière est distillée sous diverses formes et ceci de manière intelligente, avec ses moments où vous êtes persuadé qu'un monstre va surgir et où rien ne se passe. Puis les instants, fréquents, où votre cœur s'emballera soudainement tant les surprises vous pétrifieront d'effroi ! On frémit parfois, ne serait-ce qu'à l'idée d'ouvrir une porte. Excellent. Puisque j'aborde la minute nostalgie (je vous mets inconsciemment sur la piste là), sachez qu'à l'image de Resident Evil 2, le jeu est articulé autour des destins de deux héros. Une sœur, Claire. Un frère, Chris. Tout débute avec Claire, puis en milieu de partie, vous prendrez le contrôle du valeureux Chris... avant une fin en apothéose, où vous alternerez plusieurs fois entre les deux. Pour ceux qui craindraient un système trop proche de RE2 qui proposait en fait deux fois la même aventure avec de rares variantes, ce n'est ici pas du tout le cas. On gagne donc en intérêt, mais aussi en durée de vie. Alors si la famille Redfield se trouve littéralement au cœur de la tourmente, apprenez aussi que durant de brefs instants, d'autres personnages seront jouables. La variété des situations est donc de mise et c'est tant mieux. Un peu plus difficile que ces prédécesseurs, proposant des énigmes pour une fois assez retorses, véritablement angoissant, et malgré ses défauts qui poussent parfois à être un peu mitigé, Bio Hazard Code Veronica laisse finalement un souvenir inoubliable. La note est élevée, mais elle restitue ce que vous ressentirez. Un moment d'horreur et, pour une fois d'émotions, que seule la Dreamcast est actuellement en mesure de nous offrir.

Gollum

Note

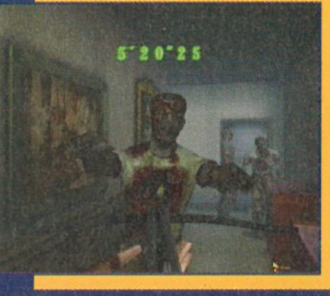
9/10

Ces créatures aux bras démesurément longs se révèlent aussi coriaces, qu'effroyablement véloces. Probablement votre pire cauchemar, avec les Hunters.



La fin n'est pas proche

Une fois l'aventure achevée, un mode nommé Battle viendra vous apporter une dernière sympathique surprise. Il s'agit d'un shoot genre Quake-like vraiment amusant. Pour être franc, ce mode qui rappelle beaucoup Gun Survivor est juste cent millions de fois plus abouti et fun ! Alors d'accord, on ne va pas le recommencer quatorze fois d'affilée, mais au début on s'éclate bien à combattre les hordes de zombis, les yeux dans les yeux. Et puis cela permet aussi de redécouvrir l'aventure (simplifiée je vous l'accorde) sous un autre éclairage, et d'obtenir avec un peu d'acharnement les très classes Hunk et Wesker.





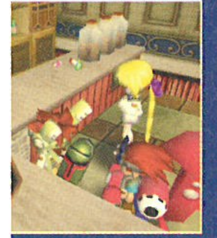




Steve joue ici le rôle habituel du bon vieux gars sorti de nulle part, qui ne vous aide pas au sens propre du terme au cours de l'aventure, mais qui est cependant toujours là pour vous sauver la mise aux moments cruciaux. A ce petit jeu, on finit souvent par y laisser des plumes, mais seul l'avenir vous le dira.

Toutes les sorties japonaises et US

On se réveille, on se réveille ! Le soleil se lève enfin ! Du bon et du moins bon ce mois-ci du côté de nos amis japonais. La PlayStation se démarque encore et la Dreamcast s'accroche avec des sorties très originales (Senritsu no Bishô, PuyoPuyo da !) On notera que le survival/horror, à l'honneur dans ces colonnes, intensifie son invasion chez nous.



Evolution 2



Dancing Stage



Rainbow Cotton

Evolution 2

Alors que le premier volet de ce RPG ultra trop court sort bientôt en version française, voici, en version japonaise, le second opus. Alors c'est comment ? Ben, c'est un poil plus beau mais vu que le premier volet l'était déjà beaucoup, on ne s'en rend pas compte. C'est aussi bien plus long, puisque l'on a droit à des donjons désormais obligatoires et à d'autres optionnels. Le scénario est lui aussi bien plus présent, et même si l'on ne doit se contenter que de quelques petites virgules entre chaque donjons, les dialogues sont désormais plus recherchés. Malheureusement, cela reste encore du « dungeon-RPG » un peu répétitif et barbant. Cela dit, un effort a été fait sur la durée de vie, donc pourquoi pas, hein ? Décidément, la Dreamcast manque cruellement de RPG, même un an après sa sortie.

Greg





6 *Editeur : ESP/Sting*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : J'évolue !

Dancing Stage Featuring True Kiss Destination



Bon alors, là, c'est sûr, je ne risque pas de mettre 8 ou 9, même pour ceux qui possèdent le tapis de danse. Entre de pauvres remix effectués par le groupe japonais True Kiss Destination aux rythmes lents et mous et des morceaux un peu trop jungles pour être vraiment dansés avec plaisir, on ne trouve pas trop son bonheur. Heureusement, deux morceaux originaux de Konami viennent compléter la partition. Bizarrement, l'intérêt du jeu était de bouger sur des musiques d'artistes célèbres et ce sont finalement les œuvres de l'éditeur qui se prêtent le plus au jeu. La prochaine fois, faudra s'associer à un groupe un peu plus « dance », M. Konami !





Greg



6 *Editeur : Konami*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Vrai bisou ?

Rainbow Cotton



Pour un joli shoot, c'est un joli shoot. Malheureusement, c'est bien injouable comme il faut. Cotton la petite sorcière a beau avoir un balai volant et une jolie petite tronche, elle a un sacré popotin. Et cet excédent pondéral de viande sur le postérieur bouche complètement la vue du joueur. Résultat : un jeu très joli mais injouable. Génial, la fin de mon texte est en parfait accord avec ce que j'ai écrit au début. Là, vraiment, je me dis que je suis super fort. Enfin, cela dit, si j'étais si fort que ça, je continuerais à parler du jeu au lieu de faire du remplissage. Mais beau et pas maniable, voilà tout ce qu'il y a à dire de Cotton. Ah si, les séquences animées entre les stages ne sont pas très jolies.

Greg



4 *Editeur : Sammy*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : C'est coton

LMA Manager

Codemasters, éditeur british par excellence, se devait de développer un « Manager » pour combler les sujets de la Reine. Mais si, en Angleterre, ce type de produits se classe souvent dans le top 5 des meilleures ventes, en France, la situation n'est pas tout à fait la même, la gestion d'équipe de foot branchant trois, quatre pèlerins et encore. C'est pour cette raison que LMA Manager ne sera pas distribué officiellement sur notre beau territoire. Si vous souhaitez vous le procurer, il faudra nécessairement passer par une boutique qui fait de l'import. Quoi qu'il en soit, pour un premier essai, c'est un coup de maître. Ce Manager dédié aux équipes anglaises de première, deuxième et troisième divisions fourmille de possibilités notamment au niveau de la gestion tactique des matchs. On a rarement vu un jeu de management aussi fouillé sur console. L'interface se révèle très confortable (pas besoin de souris) et les développeurs ont, pour une fois, eu la présence d'esprit de soigner l'habillage (tableaux clairs, retour sur les meilleurs moments des matchs assez sexy, etc.). Maintenant, si vous êtes aussi doué en anglais que Louis de Funès, vous pouvez lâcher l'affaire !

Willow



7 *Editeur : Codemasters*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : British only

Soumatou



Voilà un jeu pour lequel j'ai personnellement beaucoup de tendresse. Comme dirait Pascal Sevran, « c'est mon coup de cœur », quoi. Suite réussie de Kagerô (Devils Deception 2 en ricain), le jeu vous propose toujours d'incarner une jeune fille qui va se battre non pas avec des armes mais en déclenchant des pièges placés dans diverses pièces d'une maison que vous devrez protéger. Le scénario, glauque à souhait, narre l'histoire d'une jeune fille dont on a massacré la famille sous ses yeux pour qu'elle devienne la favorite du roi. Parvenue à s'échapper et à maîtriser l'art du « trap battle », elle est bien décidée à se venger. Plus d'une centaine de pièges différents et des possibilités de combos et stratégies toujours plus élevées excusent l'animation vraiment lente du jeu. C'est beau mais les textures trop chargées font ramer le titre de manière assez ennuyeuse, ce qui gâche un peu. A essayer pour ceux qui ont des notions de japonais et qui sont las de jouer le rôle de gentils aventuriers explorateurs.



Greg

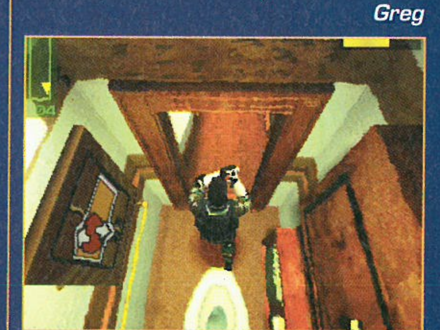
7 *Editeur : Tecmo*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Le chat bourré !

Chase the Express



Voilà un jeu qui est mal parti dans la vie : il se veut réaliste mais propose pour commencer un scénario des plus déconcertants. L'ambassadeur de France de retour de Russie, traverse toute l'Europe pour rentrer à Paris dans un train bourré de missiles nucléaires, se fait prendre en otage. Et attention, ses kidnappeurs sont les terroristes les plus tieps du coin : les « cavaliers de l'apocalypse ». Une fois ces quelques frissons de la honte passés, on se retrouve face à un semi-Metal Gear et un semi-Resident Evil. Le joueur doit se balader dans les wagons du train, qui sont tous fermés par des portes magnétiques. Il va donc falloir tuer des gens et trouver des cartes pour ouvrir des portes. C'est rigolo et bien mené, mais la caméra qui zoome du mauvais côté rend les combats impossibles à comprendre. Perdu !

Greg



5 *Editeur : Sony Computer Entertainment*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Siège le rapide

Chaos Break



Décidément, c'est le mois des laboratoires désertés pour cause de créatures prématurément moisies. Pour celui-là, nous sommes en face de la suite de Chaos Heat, avec cette fois-ci, un changement de taille : les décors sont entièrement en 3D. C'est donc très laid, car nous avons affaire à une équipe qui n'a pas encore fini d'apprendre à programmer. C'est ensuite assez intéressant, mais tellement mal mené... l'action manque singulièrement de rythme, et à la manière d'Undercover (voir plus loin), on enchaîne les cartes qui ouvrent des portes et des énigmes à base de chiffres sans grande conviction. Des fois, on gagne une nouvelle arme. « Hourra ! » murmureront les plus expressifs des joueurs de mauvaise foi qui auront fait l'erreur de confondre ce titre avec Parasite Eve 2. Les autres pourront se moquer d'eux ouvertement.

Greg





4 *Editeur : Taito*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Cassos !

Popolocrois 2



Le petit Pietro a grandi depuis Popolocrois et Poporogue. Maintenant, il a 15 ans et va partir en voyage pour se faire entendre par le Dieu des Dragons ; en effet, il a tué un dragon par accident, et souhaite s'excuser (alors qu'il a reçu plein d'XP et d'or) pour lever le maléfice sur sa petite sœur. Enfin bref, on retrouve là encore l'univers mignon et enfantin du livre d'images de l'excellent mais méconnu Yosuke Tamori (et c'est pas parce que c'est un pote que je dis ça). Bien entendu, on est très loin d'un style cyber-turbo-synthétique-full cg entertainment d'un Final Fantasy, mais c'est peut-être pas plus mal. Les yeux se reposent devant cette 2D soignée et paisible, et l'histoire super-mignonne plaira aux filles, qui sont d'ailleurs la cible principale de ce RPG. A essayer en période de guerre nucléaire.

Greg



7 *Editeur : Sony Computer Entertainment*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Popol y croit



LMA Manager



Chaos Break

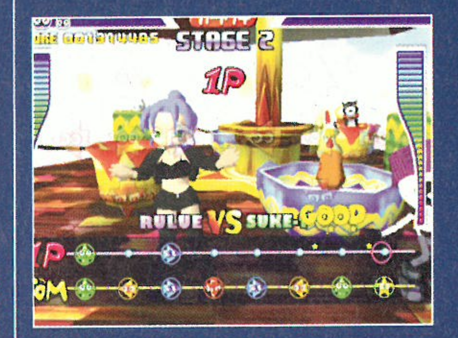


Popolocrois 2

PuyoPuyo da ! Featuring Ellena System

Fans de jeux de puzzle et autres Tetris passez votre chemin. Ici, les héros de Puyo ne font que passer un survet ou collant de danse pour s'agiter sur un jeu de rythme. Le système ressemble à un gros mix entre Bust a Groove et Parappa. A savoir que l'on a un enchaînement de couleurs (qui symbolisent des boutons) à reproduire sur une ligne. A la manière de Parappa, l'adversaire commence et vous répétez ce qu'il fait. Mais à la façon de BAG, les bons enchaînements vous feront danser classieusement. Techniquement assez simplet, il propose en plus des musiques, comment dire... un peu légères et pas assez accrocheuses pour la plupart. Même si l'on ne peut y jouer à deux et même s'il est répétitif, je lui préfère encore Space Channel 5. Mais si Parappa vous manque, achetez sans hésiter.

Greg





5 — *Editeur : Compile*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Puyo n'a de fou puyo rit

Silhouette Mirage



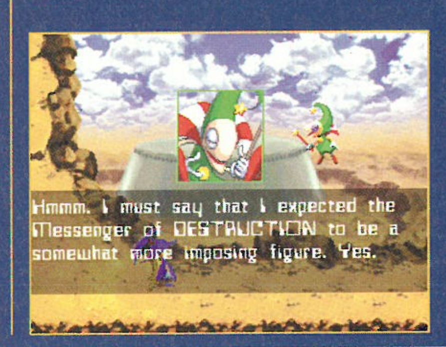
Undercover



Senritsu

Silhouette Mirage

Revoilà en version américaine ce jeu de plate-forme qui devait créer la révolution sur Saturn, il y a bientôt deux ans. Sur PlayStation, le constat est le même : on tire, on avance, on tire, boum. L'originalité du jeu vient de la nature des ennemis : ils sont soit silhouette, soit mirage, et il faudra adapter son tir en fonction de ce qu'ils représentent, sinon on ne fera que les chatouiller. Voilà, tout est dit. C'est original,



mais incroyablement vite gonflant. Peut-être à cause du scénario débile ET inintéressant ou du manque de charisme des divers personnages ? Si résoudre ce mystère vous tente, vous pouvez acheter aussi Bangaioh sur DC ou N64 qui s'avèrera un choix autrement meilleur.

Greg



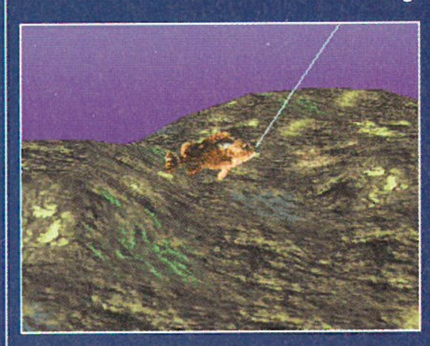
5 — *Editeur : ESP/Working Designs*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Si l'ouette m'ira...

Fish Eyes 2



La pêche c'est génial. On s'asseoit, et on attend. Comme à la gare quand le train n'arrive pas ou dans la salle d'attente quand le docteur est occupé avec un patient. Sauf que là, on attend dehors, et qu'on a payé super-cher un équipement qui en plus n'est utilisable qu'à cette occasion : l'attente. Parfois, un poisson crétin est assez fracassé de la face pour bouffer l'asticot mort (ou tout autre semblant de bouffe) que vous aurez accroché à un hameçon super-cher. Si vous n'êtes pas trop bête, vous allez pouvoir le tirer hors de l'eau, et ainsi mettre vos amis mal à l'aise car ils se sentiront obligés d'applaudir devant la larve de bébé sardine que vous aurez pêchée. Voilà, ben Fish Eyes 2 est une simulation de pêche très fidèle. Ça donne pas envie hein ?

Greg



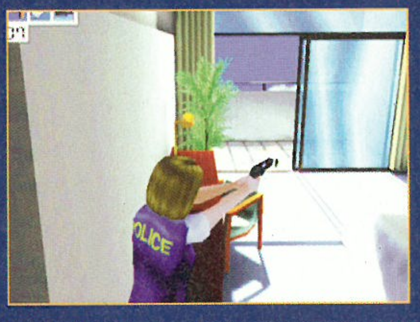
3 — *Editeur : Victor*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Arête !

Undercover AD 2025 Kei



Alors, attendez, je note, car je ne suis pas sûr de me souvenir de tout. Ah oui, nous sommes face à un jeu exceptionnel, une véritable révolution ludique, du jamais vu. Le joueur incarne Kei, une jeune flic blonde (inédit !) qui évolue dans des décors en 3D avec vue à la troisième personne (jamais vu !). Lorsqu'une porte l'empêche de progresser, elle peut l'ouvrir avec des cartes magnétiques trouvées ça et là (sensass !). Bon, allez, ça suffit comme ça. Undercover est un jeu d'enquête avec de grosses et longues phases d'exploration-action à la Resident Evil, mais genre ratées. Le scénario est très bon, la possibilité de pouvoir tenir en joue les ennemis au lieu de les tuer est une très bonne idée. Mais que le perso se cogne dans tous les murs dès qu'on essaye de courir un peu : bof. Pourtant, dans la notice, il n'est nulle part fait mention des problèmes psychomoteurs de Kei. Et quand on change l'angle de vue, la pauvre gourde se prend toujours autant de murs. Bon sang mais c'est bien sûr, ce doit être la maniabilité qui est pourrie ! Elémentaire mon cher futur acheteur de Code Veronica !

Greg





4 — *Editeur : Pulse Interactive*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Sous les couvertures

Senritsu no Bishô, Nanatsu no Hikan



Lorsqu'on se barre sur une île avec une copine, c'est généralement que l'on a une idée derrière la tête. Malheureusement, pour la drague on a déjà fait mieux qu'une île abandonnée où se trouve un centre de recherche complètement infesté de créatures mutantes. Alors quand on est un STARS, on s'en sort. Mais quand on est un « djeun's » en short et espadrilles, on fait quoi ? Ben on fuit, on trouve des couteaux, des cartes magnétiques, et on tente de s'en sortir. Certes, ce Resident-like n'est pas à la hauteur du Veronica décortiqué par Gollum dans les pages précédentes, mais c'est une très bonne surprise, qui ravira les amateurs de survival-horror. Les trois vues différentes ainsi que la possibilité de jouer à deux simultanément apportent réellement un plus à ce jeu. Bon ok, les héros flottent un peu quand ils courent, mais même si ce n'est pas vraiment un hit, ce n'est pas une bête série B non plus. A ne pas négliger !

Greg





6 — *Editeur : Koei*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Hikan do it



Toutes les sorties du mois passées au crible

Ce mois-ci, vous avez intérêt à avoir le porte-feuille bien garni. Pour ceux qui possèdent plusieurs consoles, c'est la ruine assurée ! Eh oui, pour une fois, tout le monde a droit à son joker. La Dreamcast frappe un grand coup avec trois petites bombes : Rayman 2, Crazy Taxi et NBA 2K. Voilà qui devrait rabattre définitivement le clapet des détracteurs de la machine de Sega. Oui ! Honte aux développeurs qui ne semblent pas donner sa chance à cette bécane ! Sur Play, c'est carrément de la folie : Rally Championship crée la surprise en détrônant V-Rally 2, Rollcage nous fait définitivement oublier WipEout 3, Konami ridiculise comme prévu EA Sports avec ISS Pro Evolution et en profite au passage pour révolutionner le foot virtuel, enfin, difficile de passer à côté du troisième opus de Resident Evil plus gore que jamais ! Les possesseurs de N64 ne seront pas les laissés pour compte de cet étonnant mois de mars, et ce grâce à Activision qui nous livre une version 64 bits de Tony Hawk's Skateboarding au-dessus de tout soupçon ! Elle est pas belle la vie ?

Castlevania (N64)	122
Crazy Taxi (DC)	108
Grandia (PS)	124
International Track & Field 2 (PS)	114
ISS Pro Evolution (PS)	98
NBA 2K (DC)	120
Rally Championship (PS)	110
Rayman 2 (DC)	104
Resident Evil 3 : Nemesis (PS)	92
Rollcage Stage 2 (PS)	116
Tony Hawk's Skateboarding (N64)	118

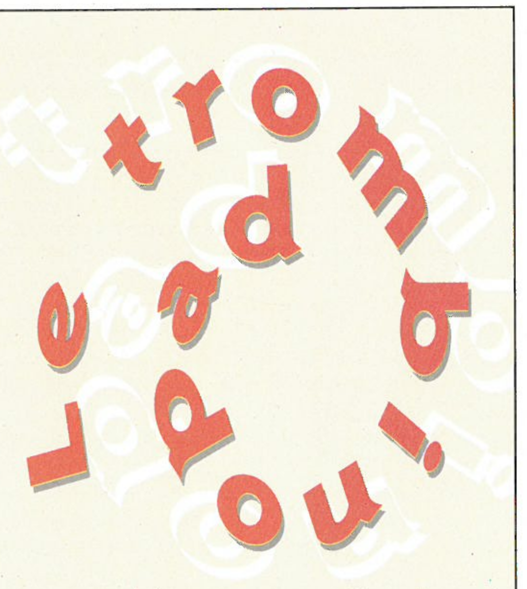
Top rédac

Comme le dit la maxime populaire : après le calme, la tempête. C'est donc une déferlante de jeux en tout genre qui vient s'entasser dans la salle des tests, pour le bonheur des uns et le malheur des autres. Ce mois s'avérera décidément très prolifique du côté de Capcom puisque ce ne sera pas moins de trois Resident Evil (Resident 3, Code Veronica, Bio Hazard Zero et on a trappé Gun Survivor, faute de place !) qui se laisseront disséquer par maître Gollum, grand théoricien du Survival Horror. Du côté de la Dreamcast, ça ne chôme pas non plus. Des jeux de grand calibre commencent à montrer le bout de leur nez comme l'excellentissime Rayman 2 (d'ailleurs, sacré Megastar Joypad) ou le tonitruant Crazy Taxi ! En bref, chacun y trouvera allègrement son compte avec en sus, le dilemme du choix cornélien ! Pour une fois qu'on est submergé de hits, on ne va pas faire la fine bouche. Bons jeux !

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

- **0** Tout juste bon à caler une table.
- **1** Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !
- **2** De très grosses lacunes. Urgl !
- **3** 1 minute de plaisir. Et encore !
- **4** Pourrait vraiment mieux faire.
- **5** Un jeu tout juste moyen, sans plus.
- **6** A acheter éventuellement, si on aime le genre.
- **7** Un bon jeu à de nombreux égards.
- **8** Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
- **9** Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
- **10** Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.



La rédac en folie !

T.S.R.

Dans le taxi de T.S.R., on ne trouve que des gens respectables. Lorsque vous donnez une destination à T.S.R. il emprunte le chemin le plus rapide en optimisant à mort les raccourcis. D'ailleurs, il refuse les pourboires car le client ne doit payer que sa course et au centime près ! C'est ça l'équité les gars !



Son jeu du mois : Bio Hazard Code Veronica (DC)

Trazom

Trazom déteste les chauffeurs de taxi. Avec son look de terroriste, aucune voiture ne veut s'arrêter et se risquer à le transporter jusque dans sa banlieue. Du coup, à chaque fois que Trazom voit un taxi passer devant lui, lance un coup de pied destructeur et quelques insultes en verlan "Z'y va t'es un narco ouate !".



Son jeu du mois : ISS Pro Evolution (PS)

Gollum

Gollum n'a jamais de chance. Il se fait toujours arnaquer par les chauffeurs de taxi. Une fois, notre ami, qui était à Levallois, demande qu'on le raccompagne jusqu'à La Motte Piquet Grenelle. Après quatre heures de trajet, il se retrouvera à La Motte Beuvron chez Auguste Pignard ! Il en a eu pour 2500 F de course, le con !



Son jeu du mois : ISS Pro Evolution (PS)

Willow

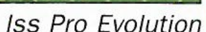
Willow se fout des chauffeurs de taxi. Lorsqu'il tombe sur le pigeon qui le raccompagne, il lui raconte tout un baratin sur sa vie. Qu'il est professeur de remise en forme au Gymnase Club, qu'il entraîne Bernard Menez, que rien ne vaut un bon cours d'abdos fessiers. Le pire, c'est que tous les chauffeurs tombent dans le panneau !



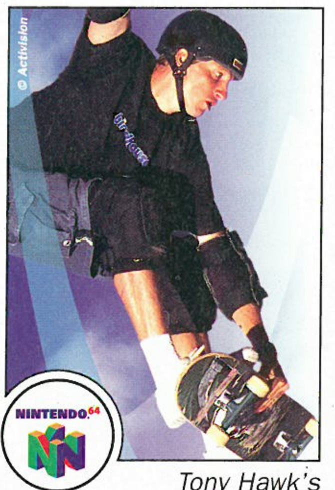
Son jeu du mois : NBA 2000 (DC)

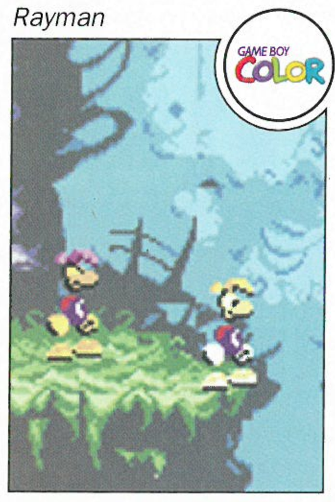
LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Iss Pro Evolution

Code Veronica



Tony Hawk's

Rayman


TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	18 pts
2	ISS Pro Evolution (PS) et Soul Calibur (DC)	13 pts
3	Resident Evil 3 et Gran Turismo 2 (PS)	10 pts
4	Shenmue (DC)	9 pts
5	Zelda 64 (N64)	8 pts
6	Rayman 2 (DC), Tenchu (PS)	7 pts
7	Medal of Honor (PS), Crash Team Racing (PS)	6 pts
8	Chrono Cross (PS), Street Fighter Zero 3 (PS), Pokemon Silver (GBC), Street Fighter Ex 2 (PS), Soul Reaver (PS)	5 pts
9	Rally Championship (PS) et Crazy Taxi (DC)	4 pts
10	Driver (PS)	3 pts

JOYPAD MEGASTAR

Pas moins de 6 Megastar ce mois-ci ! Du jamais vu depuis le début de cette formule. Cela prouve la qualité des softs en ce début d'année 2000, cruciale pour notre industrie encore toute jeune, mais ô combien prometteuse. Du moins au vu de ce qui nous attend encore en cette veille du 21e siècle. Cool !

ON EN REVE DEJA...

GOLLUM >>>>>>>>> FF9 (PS) et Onimusha (PS2)
WILLOW >>>>>>>>> Fear Effect (PS) et Hidden & Dangerous (DC)
CHRIS >>>>>>>>>>> Tenchu 2 (PS2) et Street Fighter EX 3 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>> Driver 2 (PS) et De Sang Froid (PS)
KENDY >>>>>>>>>> The Nomad Soul (DC) et Hidden & Dangerous (DC)
GREG >>>>>>>>>>> Grandia 2 (DC) et SNK Vs Capcom (DC)
T.S.R. >>>>>>>>>>> Onimusha (DC) et Driver 2 (PS)
TRAZOM >>>>>>>>> De Sang Froid (PS) et GT 2000 (PS2)
RAHAN >>>>>>>>>>> Soul Reaver Data Disk (PS) et The Bouncer (PS 2)

Grahon

RaHaN se fait jeter de tous les taxis parce que c'est trop lui demander que d'éteindre sa foutue clope ! Parfumé exclusivement aux essences de tabac et de goudron, il n'est accepté que dans les taxis décapotables. De ce fait, il se déplace essentiellement en métro ou en bus, où il retrouve son grand pote de la ligne 174.


Son jeu du mois
Grandia (PS)

Chris

Le problème de Chris c'est qu'il souffre d'une dépendance trop tenace aux taxis. Que cela soit pour aller au Supermarché du coin se trouvant à 200 mètres ou à la laverie située à un pâté de maison, rien ne vaut un bon taxi ! D'ailleurs, il ne se prive pas non plus pour tout faire passer en notes de frais... Vive le luxe !


Son jeu du mois
Bio Hazard Code Veronica (DC)

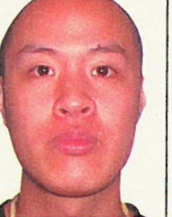
Elwood

Elwood n'a jamais fréquenté un seul taxi de sa vie. Ses parents ont essayé de le mettre à l'écart de toutes formes de misère humaine en lui créant un univers chaleureux et utopique. Lorsqu'il demande : « C'est quoi cette voiture avec un truc sur le toit et un compteur à l'arrière ? », ses parents répondent : « C'est un pilote de Formule 1 milliardaire ». Et là Elwood sourit.


Son jeu du mois
Rayman 2 (DC)

Kendy

Avant d'intégrer la joyeuse équipe de Joypad, Kendy était chauffeur de taxi à Pékin, euh, non... dans le treizième arrondissement de Paris. Il faisait payer ses courses en restaurants chinois ou autres bouffes exotiques. Il regrette d'ailleurs cette période durant laquelle il mangeait comme un pape. Car maintenant, c'est une vie austère et sans saveur qu'il subit. Supeeeeeeer !


Son jeu du mois
Rayman (GBC)

Greg

Greg ne prend jamais le taxi parce que ça coûte cher. Il préfère marcher comme un SDF jusqu'à Drancy plutôt que de donner ne serait-ce qu'un sou ! Heureusement, il possède le permis de conduire et une Twingo. Le problème, c'est que l'essence n'est pas gratuite et qu'il utilise un carburant maison à base d'urine de chats errants. C'est la grande classe campagnarde !


Son jeu du mois
Valkyrie Profile (PS)

Machine **PlayStation** Genre **Survival/horror**



Resident Evil 3 Nemesis

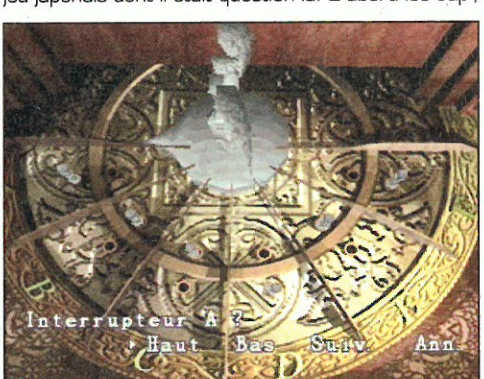
mega Joypad star

Plus énervant qu'effrayant, Dino Crisis n'avait pas fait honneur à la réputation de Shinji Mikami. Fier et décidé à laver l'affront, le maître de l'épouvante ludique a rappelé ses potes zombis en leur filant des vacances gratos à Raccoon City. Résultat, de mémoire de survivant, l'horreur n'avait jamais été aussi intense, et un Resident Evil aussi stressant ! Cool, je vais enfin avoir des cheveux aussi blancs que ceux de Jim Phelps !

« Non là vraiment, je ne comprends pas. Pourtant je ne pense pas être un keum obtus. Tiens par exemple j'aime à la fois les glaces à la fraise, et celles à la framboise, preuve de ma souplesse d'esprit. Oui, mais là il faudra qu'on m'explique quel plaisir on peut éprouver à se faire peur. Surtout devant un petit écran, tout minable d'ailleurs. Moi je ne sais pas, par exemple, j'avoue ressentir une joie sans borne à chacune de mes parties de Barbie Aventure Equestre (aah, souvenirs émus), mais mes potes ont beau faire, Silent Hill ou encore Dino Crisis, bah ça me laisse froid. Hum, non, j'éprouve même une certaine répulsion. J'espère sincèrement que la noble croisade menée par certaines associations atteindra son but, éradiquer tous ces jeux pour dégénérés. Vive les titres au contenu ludo-éducatif à haute teneur pédagogique comme la série des Hugo ! Un troll édenté, ouais, ça c'est une idole, un modèle pour les générations futures, pas comme votre, euh comment déjà Gilles ? Non ? Ah oui Jill Valentine. Pfuii, parce qu'en plus maintenant ils osent mettre une femme pour héroïne ? J'aurai tout vu. Les valeurs se perdent, 'tain en plus j'suis sûr qu'elle ressemble à un déménageur et qu'elle bafouille des insanités toutes les deux minutes. C'est pas un truc fin votre jeu, halala. Et puis, vous m'avez bien dit que c'était un jeu japonais dont il était question là. D'abord les Jap', moi monsieur je sais que ce ne sont que des pervers et qu'ils font passer un message de violence exacerbée vraiment nuisible. Ouais, c'est ça et pire encore dans le cas de Resident Evil 3 Nemesis, dernier volet sur PlayStation de la série. Ben voyons, parlez de saga pendant que vous z'y êtes ! Quelle honte je vous dis. Glorification de la violence et apprentissage de la haine du prochain. Jubilation dans les bains de sang, c'est ça que vous aimez hein ? C'est ça que vous recherchez ! Bon moi vous allez voir, je vais vous régler ça en deux temps, trois mouvements. Hep petit (pfui en plus il est sourd le crétin, déjà lobotomisé !) ? Bon tu m'écoutes ? Vas-y file la manette ! Bon alors elle est où l'autre là, Jill chais pas quoi ? Hein, c'est elle là ? Cette superbe jeune femme au tailleur bien ajusté ? Je l'imaginais pas trop comme ça, c'est étonnant. Attends mais il faut pas que je permette qu'on lui fasse du mal, en plus elle à l'air si frêle et si effrayé. Hey oh, partez pas ! Je fais comment pour me défendre moi ? Le fusil à pompe ? Ah, ok. Cool ça marche bien, je me sens puissant et au moins je lui ai sauvé la vie sur le coup. J'espère qu'elle s'en souviendr... aaaaahhh ! Whaaa c'est quoi, c'est qui ça ? Mon pauvre cœur, il m'a supra fait flipper ce monstrueux colosse. Nemesis, tu dis ? Bah en tout cas il a vrai-



Indestructible, le Nemesis ne vous laissera jamais reprendre votre souffle. Trouverez-vous comment tuer un mort ?

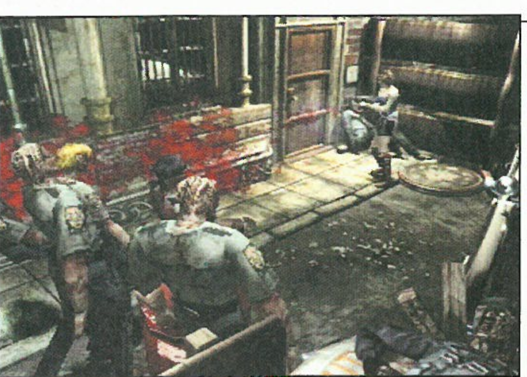



Désormais, les escaliers ne représentent plus une barrière pour les zombis. Vous risquez d'être surpris !



fiche technique

Editeur	Eidos
Développeur	Capcom
Genre	Survival/horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de persos jouables	2
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre



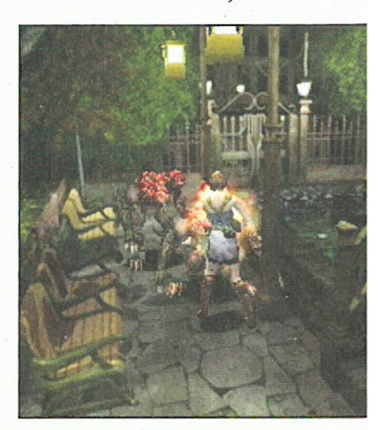
Ce sont parfois des vagues d'une dizaine de zombis qu'il faudra repousser. Pas évident d'être un survivant.



L'humour tout en finesse des scénaristes de Capcom. Ben voyons.







ment la classe. Regarde ses postures. Quoi je sais pas bien mimer ? Pfui, t'y connais rien de toute manière. Moi je dis, il est flippant mais classe. Bon c'est vrai qu'il a un vocabulaire un peu limité, mais de toute manière je préfère ne pas trop m'en approcher. Allez, je fuis (hum pourvu qu'on ne me prenne pas pour un lâche). Ouah, c'est quand même vraiment bien foutu cette histoire. Hey ! Non, deux secondes, je viens juste de commencer. Le partage de la manette, tu connais pas ? Ouais voilà laisse-moi continuer un peu pour l'instant. Arf, l'univers est particulièrement crédible quand même, ça me change de Barbie, et puis là les bonshommes bizarres... oui les zombis, je sais pas, ils me rappellent un peu Hugo. En moins débiles, c'est vrai, mais à force de côtoyer Karen Cheryl (que je salue au passage) on va pas trop lui en vouloir non plus. 'tain c'est que tout ces monstres réagissent de manière imprévisible, ils sont nombreux, véloces, et puis ils m'en veulent visiblement ! Respirons par le nez, voilà, calmons-nous. Argh, j'arrête pas de paniquer avec ce jeu, le rythme est vraiment trépidant et le scénario, même s'il me paraît un peu classique est toutefois plutôt captivant. Jill Valentine, en tout cas je me rappellerai de ton nom ma belle. C'est fou, mais je suis complètement happé par l'aventure, je ne peux plus m'en extraire. Bon ok, c'est violent mais moins que je ne pensais, et puis ce sont des monstres hideux que je tue à tour de fusil à

Probablement l'épisode le plus angoissant jamais créé !





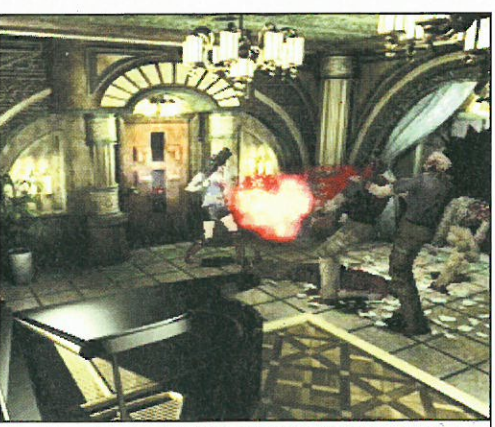
Prenez votre destin en main

L'écran se fige. Les battements du cœur de Jill s'emballent. Deux choix s'affichent à l'écran, votre destin vous appartient. Sans conteste, le Live Selection est probablement la meilleure innovation incluse dans ce volet. En effet, bien éloignés du futile gadget, ces passages intervenant sans prévenir vous permettront de modeler l'aventure selon votre bon vouloir. Apparaissant souvent lors d'une confrontation avec le Nemesis, ce système propose invariablement deux alternatives, l'une étant toujours préférable à l'autre. A vous donc de maîtriser votre stress (vous n'aurez qu'une fraction de seconde pour choisir), tout en restant suffisamment perspicace pour ne pas vous jeter dans la gueule du loup. Selon votre degré de courage, l'histoire pourra alors bifurquer vous faisant traverser des situations plus ou moins complexes. Cela permet ainsi d'ajouter plus de profondeur à l'aventure, mais aussi une dose non négligeable de surprise puisque vous pourrez refaire plusieurs fois le jeu sans pour autant revivre les mêmes événements. Une excellente initiative, remarquablement maîtrisée qui plus est.









Peu d'armes inédites ont été rajoutées, mais leurs effets sont particulièrement efficaces.

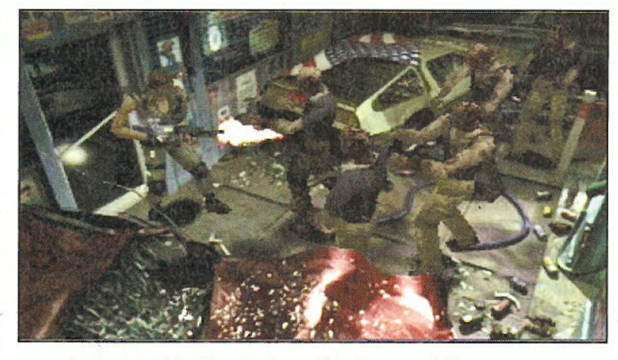
Resident Evil 3 Nemesis





Sous l'orage, la visite du jardin public restera à jamais gravée dans vos mémoires. Un passage terrifiant.

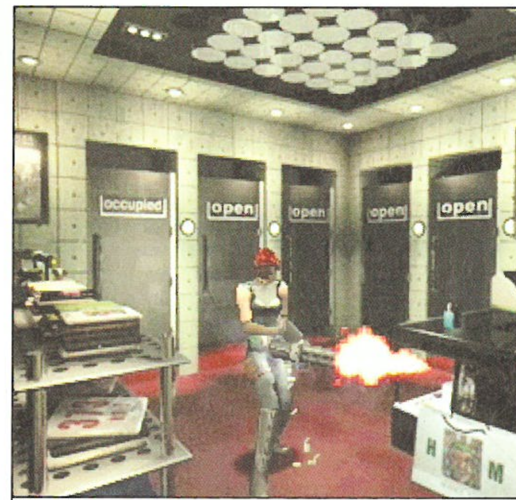
pompe. En fait, ce n'est pas la violence qui fait l'intérêt de ce jeu, elle serait même accessoire. Non, je commence à comprendre que c'est plutôt l'ambiance oppressante qui rend ce jeu si captivant. En tout cas, c'est pas ça qui me fera avoir mauvaise conscience, pas la peine donc de prévoir une expiatoire séance de flagellation ce soir. L'atmosphère est si étouffante, le stress si permanent que j'ai réellement l'impression d'être le héros de cette aventure (désolé Jill). Finalement je commence à comprendre. Oui, j'abaisse mes stores et c'est décidé, je me lance corps et âme dans le jeu. Resident Evil 3 Nemesis, oui, je suis désormais persuadé que la peur a trouvé son nouvel ambassadeur. Tremblez comploteurs d'Umbrella ! Euh... hey non ! Je garde la manette encore un peu les gars ! »





Tout simplement diabolique

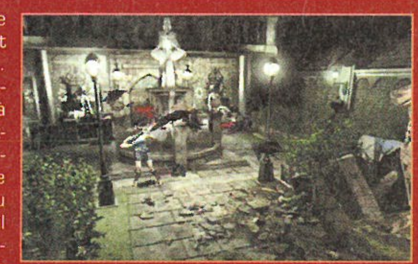
Vous l'aurez aisément compris. Plus qu'une simple suite, l'équipe de Shinji Mikami est parvenue à revitaliser une série qui ne demandait qu'à sombrer dans un mercantilisme bas de gamme. Il n'en est rien, et après avoir contaminé près de 10 millions de joueurs dans le monde, le troisième volet des Resident Evil s'apprête à repousser toujours plus loin les frontières de l'horreur ludique. Alors si le premier opus reste encore la référence ultime pour son ambiance unique (un manoir hanté et l'équilibre parfait entre action/effroi/réflexion, désolé mais on ne peut trouver mieux question flippette), ce Resident troisième du nom décroche haut la main la place de second meilleur titre de survival/horror toutes consoles confondues ! Un scénario vraiment prenant, des héros attachants, de nombreuses innovations de gameplay et un sentiment d'oppression permanent, voici la recette imparable de cette aventure proche de la perfection. A ce propos, le scénario est cette fois-ci un peu plus surprenant qu'à l'accoutumée et les nombreux rebondissements et embranchements prévus (grâce au Live Selection entre autres) confèrent une dimension nouvelle au titre. En outre, à eux seuls, le Nemesis et les montées d'adrénaline qui s'ensuivent, rendent ce titre inoubliable ! Une créature inexorable, effroyable mais tellement classe ! Sans compter la disposition aléatoire de tous les objets et des ennemis qui rendent chaque partie



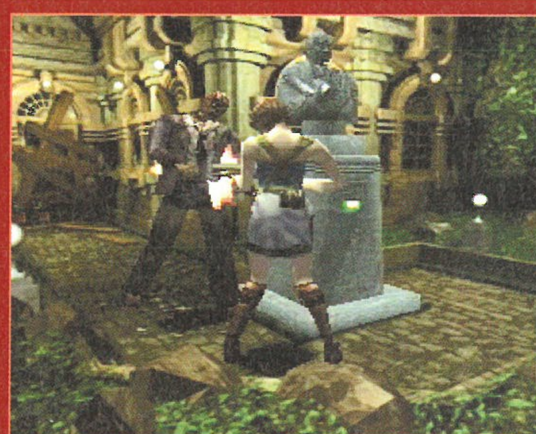
En bonus de fin, comme d'hab' vous aurez la possibilité de revêtir de nouvelles fringues voire des « déguisements ». Une excellente mission secrète a aussi été prévue...

Question d'esthétisme, question d'atmosphère

Même si l'aventure se déroule intégralement dans la ville de Raccoon, contrairement à Resident Evil 2, les graphistes ont cependant souhaité donner une vraie personnalité à la ville. Pour y parvenir, il était nécessaire de varier les environnements de manière à conférer une touche particulière à chaque quartier, à chaque bâtisse visitée. Le choix des textures est alors primordial et on notera ici une certaine volonté de retour aux sources de la série avec l'utilisation de teintes beaucoup plus chaudes. En effet, après l'abus du béton et des thèmes graphiques très froids de Resident Evil 2, ce troisième volet renoue avec des architectures beaucoup plus traditionnelles composées de boiseries ou de vieilles pierres (très proche d'une ambiance à la Resident Evil 1 en somme). Avouez que les vieilleries et les jeux d'ombres sont plus propices à la flippette, qu'une succession de couloirs ou de laboratoires bétonnés ! C'est grâce à ce genre de détails, finalement indispensables, que le jeu devient véritablement unique. En outre, en variant judicieusement les lieux, angoissante tour gothique, jardin public sous la pluie, hôpital, etc., le jeu permet de vivre des émotions différentes chacune influencée par l'environnement. Le caractère légèrement monotone ressenti dans Resident Evil 2 est donc complètement oublié et l'aventure n'en est que plus belle !











Ne jouez pas les fourbes en laissant Carlos faire tout le travail ! Si ce dernier venait à mourir, vous pourriez aussi dire adieu à la vie.

Truffé d'innovations et plus flippant que jamais, Resident Evil quitte la PlayStation en apothéose

unique. Alors croyez-moi, exceptionnellement, refaire l'aventure à plusieurs reprises ne sera plus une corvée tant vous ne pourrez pas tout voir, tout comprendre la première fois ! Mais replongeons-nous un instant dans ce théâtre morbide pour mieux cerner les racines de l'horreur... Réduit à l'état de cendres, le sinistre manoir surplombant Raccoon City ne terrorisait plus personne. A tel point, que les rapports de Jill Valentine et Chris Redfield furent vite étouffés. Et l'affaire rapidement classée sans suite. Une situation particulièrement inacceptable que Jill ne put supporter longtemps. A la fin du mois d'août, elle décida de remettre sa démission aux S.T.A.R.S. afin de pouvoir poursuivre ses investigations sans entraves internes. Persuadé d'y découvrir les preuves nécessaires au démantèlement de l'Umbrella Corporation, Chris préféra partir pour l'Europe - et plus précisément à Paris - où se situe le siège de cette sombre organisation. De longues semaines s'écoulèrent alors sans qu'aucune activité suspecte ne puisse être décelée. Pourtant, au cours du mois de septembre, Jill commença à remarquer quelques étranges comportements. Puis commencèrent les premières disparitions ! Dans un embrasement général, la population de Raccoon succomba à un nouveau mal. Umbrella avait encore frappé, mais cette fois-ci son terrain d'expérimentation ne se limitait plus à une simple bâtisse isolée ! Toute une ville était concernée. Une cage terrifiante dans laquelle une souris avait été enfermée. Jill, à nouveau devrait lutter. Nous nous situons alors 24 heures avant Resident Evil 2 et déjà Raccoon City agonise.

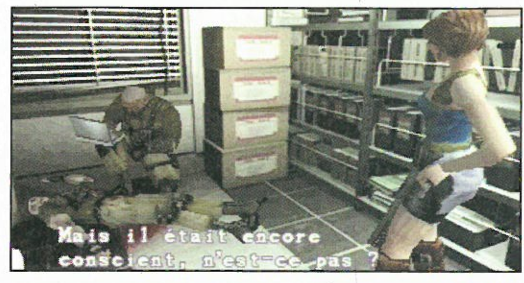
Flippant et surprenant

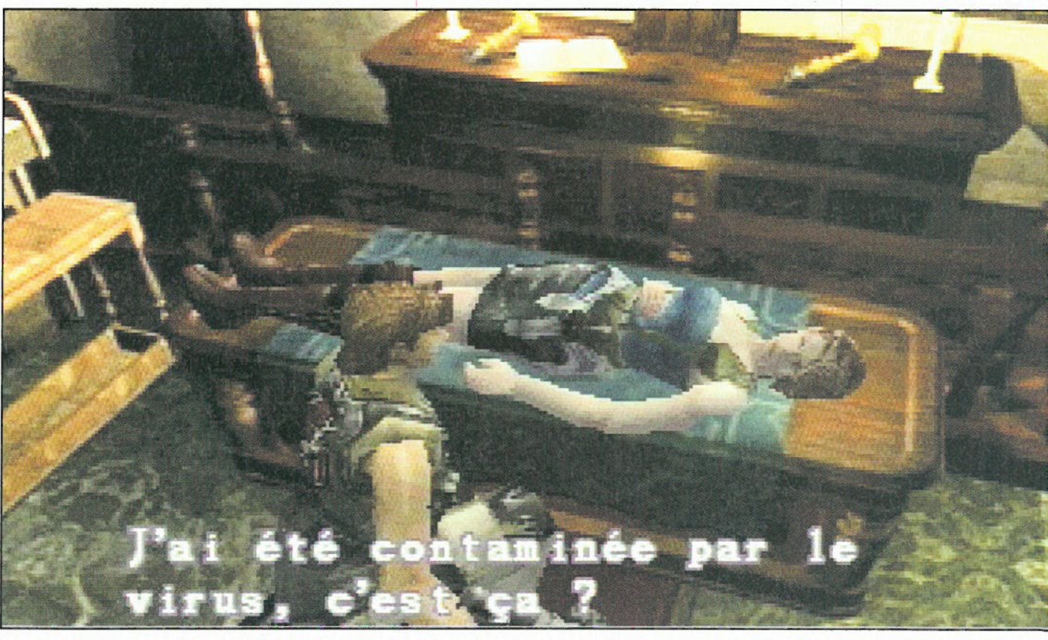
La grande force de Resident Evil 3 Nemesis réside principalement dans sa capacité à avoir su réaliser la synthèse des deux premiers épisodes. Ainsi le titre devient bien plus équilibré que ne l'était Resident 2 par exemple. On retrouve une plus grande variété de situations et d'environnements, un dosage mieux géré entre action et réflexion et surtout une difficulté accrue permettant à la peur de régner en maîtresse ! Tout d'abord graphiquement, cet épisode offre une véritable démonstration des talents de Capcom ! Décors d'une richesse stupéfiante, les



Enflammés, démembrés, déterrés... les zombis n'hésiteront jamais à vous embrasser langoureusement dans le cou.





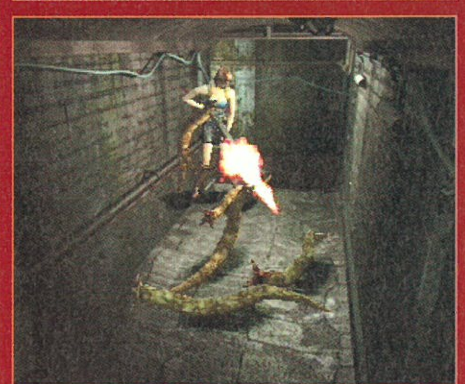


Bien que nombreuses et variées, les énigmes n'en sont pas pour autant insurmontables.

Le bestiaire infernal

Alors que Resident Evil 2 s'était contenté de reprendre dans les grandes lignes le bestiaire du premier opus, la faune démoniaque de Resident Evil 3 aura de quoi vous glacer le sang par sa variété et sa férocité ! Ainsi, outre l'effroyable Nemesis, il vous faudra compter avec pas moins de dix espèces de mutants ravagés plus agressifs que jamais. A commencer par les traditionnelles hordes de zombis beaucoup plus hétéroclites que précédemment (hommes, femmes, obèses, chercheurs, etc.) dont les membres ont vu leur intelligence renforcée, ainsi que leur vitesse de réaction décuplée. N'oublions pas les vers géants, les sangsues, les suceurs de cerveau (des sortes d'araignées qui tenteront de vous perforer le crâne !) et, sommet de l'horreur, le grand retour des Hunters ! Après un épisode d'absence, ces êtres véloces et sans pitié qui avaient paniqué les joueurs du premier Resident Evil, vous démontreront qu'ils n'ont rien perdu de leur classe et de leur instinct de tueur. Décidément, Jill à tout d'une martyre.



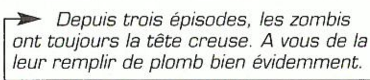




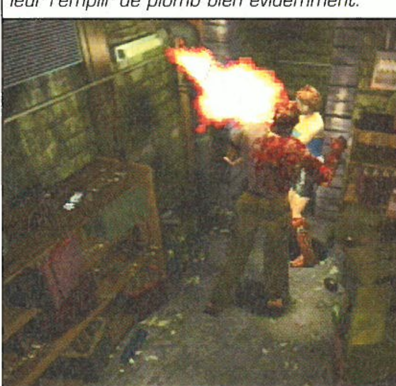


Lors de votre bref retour dans le commissariat, le Nemesis se fera un plaisir de vous traquer.

fans retrouveront même de nombreux clins d'œil graphiques rappelant quelques souvenirs, intégration de nombreuses animations en fond d'écran (des flammes, de l'électricité, de l'eau), le tout reproduit à différentes heures de la journée selon la progression de l'aventure. Plus vous avancerez, plus les ténèbres engloutiront Raccoon. Dans ce domaine, la meilleure surprise reste cependant la prise en compte de facteurs climatiques ! Ainsi certains passages mémorables (ah le parc !) se dérouleront par exemple sous une pluie battante. Balayé par le vent, cinglé par l'averse, le visage de Jill aura bien du mal à ne pas se décomposer. Une ambiance terrifiante renforcée par une bande son prodigieuse ! Bruitages dynamiques au possible et musique alternant thèmes torturés et phrasés discordants, c'est clair vous serez immédiatement immergé dans l'action. Notez aussi que les différents monstres sont devenus plus intelligents et que leurs réactions vous poseront régulièrement quelques difficultés. Au chapitre des innovations un peu plus fondamentales, trois éléments viennent immédiatement à l'esprit : les esquives, l'interaction plus poussée avec le décor ou l'inventaire, et le Live Selection ! En fait, les développeurs semblent enfin avoir écouté toutes les critiques des joueurs et y avoir proposé une solution. Désormais, lorsqu'elle sera acculée par des hordes d'êtres putréfiés trop désireux de l'embrasser dans le cou, Jill aura la possibilité d'effectuer des manœuvres d'esquives particulièrement efficaces ! A la manière de Dino Crisis, des combinaisons de touches vous permettent donc de vous retourner immédiatement ou de vous baisser tout en dégainant. Les actions deviennent alors encore plus



Depuis trois épisodes, les zombis ont toujours la tête creuse. A vous de la leur remplir de plomb bien évidemment.

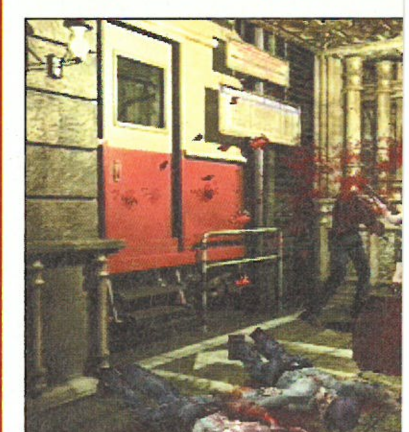




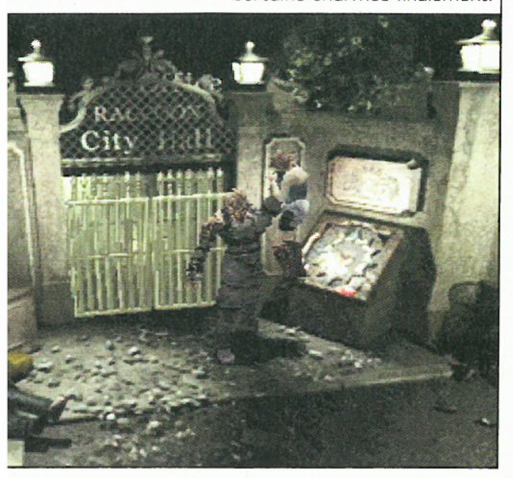
Le beffroi de Saint Michel rappelle particulièrement l'ambiance graphique du premier Resident Evil. Le meilleur passage du jeu !







Nemesis a beau être terrifiant, il a quand même des postures vraiment trop classes ! Les anges de la mort possèdent certains charmes finalement.



vivantes et avec un peu de réflexes (et d'entraînement) les situations les plus désespérées peuvent toujours trouver une issue positive. Si les combats sont plus féroces et nombreux que précédemment, ils gagnent donc aussi en intérêt ! Autre amélioration particulièrement intéressante, le décor ne se contente plus d'être une simple planche graphique puisque vous pourrez désormais interagir avec lui ! Bon d'accord, les actions possibles restent encore assez limitées, mais sachez par exemple (je ménage le suspens comme je peux !) que certains éléments pourront vous servir d'aide providentielle, tandis que d'autres risquent de vous valoir quelques mauvaises surprises. Mais chut, je n'en dirai pas plus. Quant au Live Selection qui confère toute sa profondeur au jeu, son intérêt est tel, qu'un encart lui a carrément été dédié. Précipitez-vous y ! Alors, malgré des énigmes parfois un peu trop simplettes ou les habituelles incohérences de scénario finissent par devenir un peu exaspérantes, le principal motif de déception reste la faible durée de vie. Pour un novice de l'épouvante, une dizaine d'heures devraient en effet suffire à sortir Jill des griffes du Mal. Un peu court, c'est un fait. Toutefois l'aventure se vit de manière si intense, et l'ambiance est si unique que les amateurs du genre ne pourront que crier au génie ! Innovant dans bien des domaines, Resident Evil 3 Nemesis est un nouveau chef-d'œuvre signé Shinji Mikami. La demeure du démon est à nouveau prête à vous accueillir, pour le meilleur, mais surtout pour l'horreur !

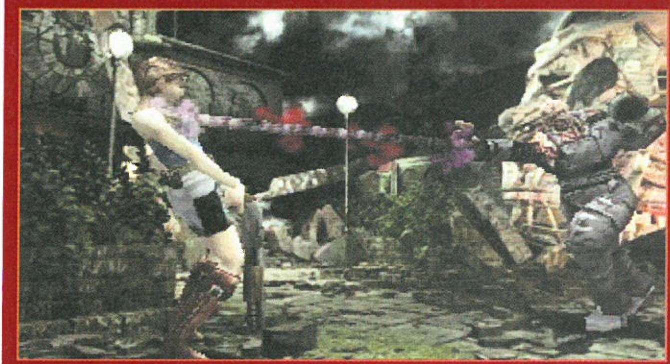
Gollum



L'autre visage de la peur

Si la série des Resident Evil a bâti son succès sur son ambiance oppressante et sur les sentiments de peur panique que les deux premiers épisodes avaient su créer, Resident Evil 3 en profite pour explorer une autre forme de peur. Le stress perpétuel ! Ainsi, à cause des capacités du Nemesis qui peut ouvrir n'importe quelle porte, défoncer n'importe quel mur, à cause des zombis qui peuvent désormais gravir les escaliers, courir et vous agripper d'un bond, à cause de tout ces éléments, Resident Evil 3 ne possède quasiment aucun moment de répit. Il faudra toujours courir, toujours être sur le qui-vive en sollicitant tous vos sens, surtout l'ouïe d'ailleurs ! La peur est donc ici perpétuelle et non plus épisodique. Une ambition affichée par Shinji Mikami depuis Dino Crisis, mais qui prend ici tout son sens. Par avance nos condoléances pour les cardiaques.







De nombreux détails graphiques ont été intégrés aux décors pour les rendre plus vivants. Tout simplement superbes.

Notes

16 Technique
L'habituel mais superbe principe des décors en 2D pré-calculée avec intégration des persos 3D.

18 Esthétique
La richesse des décors, le look des héros ou des monstres, l'ensemble est carrément sidérant !

17 Animation
Les zombis et autres créatures se meuvent avec beaucoup de souplesse. L'ensemble est vraiment crédible.

15 Maniabilité
Jill est une femme assez docile et l'aider à se frayer un chemin dans cet enfer n'aura rien de surhumain.

18 Sons
Musiques aussi sourdes, que stressantes et bruitages ultra dynamiques. Une superbe bande sonore.

13 Durée de vie
Une dizaine d'heures grand maximum pour les novices, dans la moyenne de la série. Dommage.

+ Plus
De nombreuses innovations de gameplay.
Une ambiance plus stressante que jamais.

– Moins
Une durée de vie un peu courte.
Peu de liens scénaristiques avec les précédents volets.



9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Après la sortie de Code Veronica et de Gun Survivor, Shinji Mikami, créateur et producteur de la série, a annoncé que deux épisodes étaient en préparation. Outre la version Nintendo 64, le second titre verrait le jour sur PlayStation 2 ! Autre excellente nouvelle, les équipes de Capcom travailleraient sur la version 128 bits depuis de longs mois. Résultat, le nouveau Resident Evil pourrait bientôt faire parler de lui !

L'avis de Gollum

Ravi, je suis ravi ! En effet, après un Resident Evil 2 un peu trop orienté action et un Dino Crisis manqué, Capcom a su retrouver l'esprit du survival/horror ! Angoisses exacerbées, difficulté accrue, énigmes nombreuses et surtout situations variées, apprêtez-vous à flipper.

L'avis de Karine

Le retour à Raccoon City avec Jill Valentine dans sa lutte sanglante contre les zombis d'Umbrella, ou comment mixer les Resident 1 et 2, pour aboutir à un 3e opus réussi et prenant, avec une nouveauté : le Némésis, créature programmée pour vous éliminer. En résumé, la saga Resident Evil est souvent imitée mais jamais égalée.

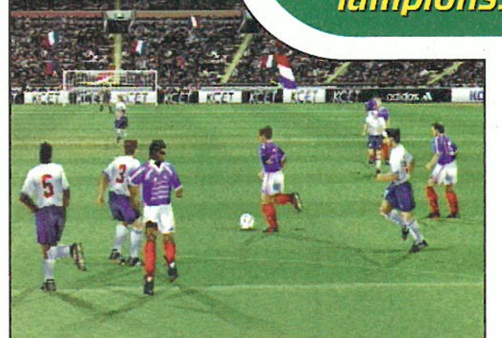
Machine **PlayStation** Genre **Simulation cultissime de foot**



ISS Pro Evolution

mega Joypad star

Des jours d'euphorie, des mois de passion. Un seul nom : ISS Pro Evolution. Alors, en attendant que nous y rejouions, je vais prendre mes crayons, déchirer ce brouillon et hisser haut quelques lampions. C'est la fête aux portillons ! Vive cette simulation !



Sans atteindre le niveau de FIFA 2000, les stades sont remarquablement modélisés, mais surtout les joueurs sont aisément reconnaissables.

Admirez le placement du corps et la jambe parfaitement armée pour catapulter la balle au fond des cages d'un Barthez déjà sur ses appuis.



Tiens, je ne sais pas si vous avez remarqué mais, dans l'intro, j'ai réussi à placer pas mal de rimes en « on » et « ion ». Je sais, c'est particulièrement subtil, ça ressemble presque à un message subliminal, mais c'est là que je me dis que je suis un peu poète dans l'âme ou, choix numéro deux, que mon cerveau à complètement fondu à force de nourrir ma passion liée à ISS Pro Evolution (et hop, une rime de plus !). Allez, reprenons nos esprits. Je n'apprendrai rien à personne en vous disant que ce titre à fait basculer la vie de certains d'entre nous dans une nouvelle dimension. Et la vôtre par la même occasion, car depuis des mois nous n'arrêtons pas (Arf ! Je continue sans m'en rendre compte avec ces rimes stupides) de vous harceler avec des news, des nouvelles images de ce jeu d'exception qui nous a rendus dingues du ballon rond ! Tout a débuté par quelques douleurs chroniques au pouce, puis vint l'heure de la création d'un nouveau langage composé d'onomatopées et de mots au sens plus ou moins profond. L'étape ultime fut l'acte de dépendance absolue : la greffe du jeu et l'élaboration d'un





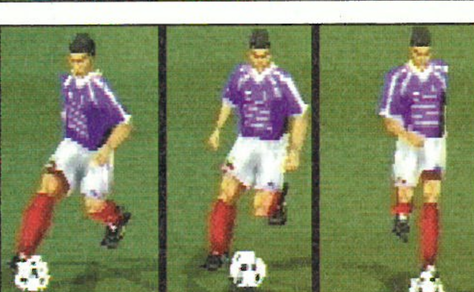
hymne que je vous convie à apprendre dès à présent : « IiiiSS Proooo Evo-lu-tiioon, c'est un peu noootre re-li-gii-ion. Shooooooto ! Shooooooto ! Si tu veux de-ve-nii-ir le roi du kak-too, tu dois l'a-voir dans la peau ! Shooooooto ! Shooooooto ! Go go... Droitoo buuuut ! » Ah vous ne pouvez pas savoir le bien que cela peut faire ! Ce sont ces instantanés de folie heureuse, cette passion pour LA simulation ultime, que je vais essayer de vous transmettre. Allez, puisque je vois que j'ai affaire à des gens motivés, je vais vous faire un honneur. Respirez un grand coup et récitez après mois la déclinaison du verbe Kakto. Je kaktohifie, tu kaktohifies... nous kaktohifions...! C'est officiel, réjouissez-vous mes frères, l'heure de la grande kaktohification et des concours de « slaindiingeux » ont enfin sonné, mais en version officielle, cette fois !

C'est beau le sport !

Bon, O.K., là, j'en vois certains qui commencent à paniquer. Je vous rassure, si vous nagez dans la purée de pois pour l'instant, c'est juste supra

fiche technique

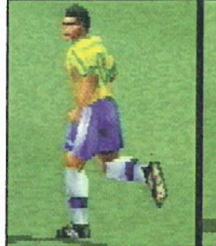
Editeur	Konami
Développeur	Konami (KCET)
Genre	Simulation de foot
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile (en hard)
Continue	Sauvegarde
Nbre de compétitions	6
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Vraiment rien d'autre







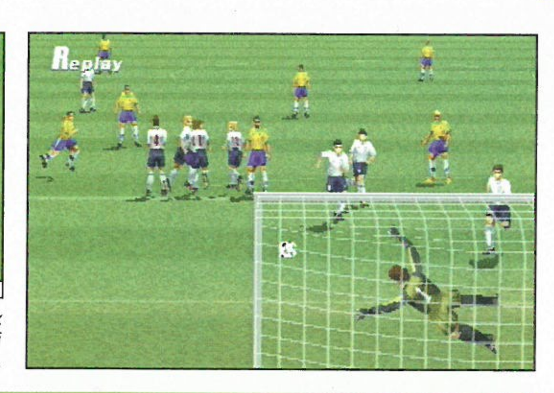
Zidane dans ses œuvres. Dribles chaloupés, avec en prime un passement de jambes entubatoire et un crochet bien fourbe pour mettre sur orbite un attaquant démarqué. La classe mondiale.







Les Brésiliens savent aussi exprimer leur joie, lorsque ça leur arrive de gagner (une fois tous les dix ans, en somme). Hop, un petit saut, toujours aussi bien animé.





Gabriel Batistuta, alias Batigol, vient d'enclencher une reprise de volée aérienne devant les regards médusés de la défense adversaire.

normal. Petite mise au point : il s'agit bien du test d'ISS et non de la lettre de formation d'une nouvelle secte aux rites d'intronisation des plus étranges. En fait, vous comprendrez vite que s'approcher si près d'un jeu miraculeux ne peut laisser insensible et, bientôt, vous aussi, vous pourrez goûter au plaisir ludique absolu, réjouissez-vous en. Euh là, normalement, vous devez répondre tous en cœur : « Amen ». Quoi j'en fais trop ? Bon, j'ai compris. Le temps de lasser mes chaussures à crampons et d'embrasser la pelouse et je suis à vous. Dès les premières passes, une constatation s'impose : Konami a vraiment voulu franchir une nouvelle étape, défricher une zone restée encore sauvage afin de créer une pure simulation sans la moindre concession ! Le plus beau dans l'histoire, c'est que le résultat se situe amplement à la hauteur de ses ambitions. Il est évident que cela pourra en déboussoler quelques-uns encore trop imbibés du foot pré-mâché du très marketing et arcade FIFA, mais pour les vrais amoureux du ballon rond, une sensation inédite va les parcourir. Jamais un ballon virtuel ne nous, ne vous aura autant hypnotisé. L'une des principales forces du titre vient de l'absence d'écart entre ce que vous déciderez d'effectuer et ce qui apparaîtra à l'écran. Prenons un exemple simple. Lorsque vous jouez au foot, au vrai, pour tel ou tel geste technique, vous savez à l'avance comment placer votre corps, votre pied. A la limite, il s'agit presque de réflexes. Naturellement, les appuis, le positionnement du torse sont des paramètres primordiaux. Eh bien, sachez que dans ISS Pro Evolution, tous ces facteurs sont intégralement pris en compte ! Encore mieux, si, soudainement, votre attaquant dévisse complètement, ou si, au contraire, une reprise sèche vient arracher la toile d'araignée de la lucarne, vous comprendrez instantanément pourquoi. En clair, le hasard n'intervient à aucun instant dans ISS Pro Evolution ! La chance parfois, mais ça, c'est comme dans la réalité. Tiens, petit détail marrant : les arbitres de lignes peuvent aléatoirement commettre des erreurs de jugement ! Ce n'est pas un bug, bien au contraire, mais cela vient renforcer toujours et encore cette immersion dans un foot qu'on croirait réel. Et puis cela permet de s'énerver un peu devant son écran, et de faire le mauvais perdant en vociférant comme une truie que si on a perdu c'est à cause de l'arbitrage. Ben voyons, ralala... les joueurs boulets, on en connaît tous quelques-uns. On les aime bien dans le fond et puis crier un peu ça défoule, vous savez. En fait, c'est même assez bon pour la santé, puisque ce processus naturel nécessitant une altération temporaire du pharynx tandis que la luette est détendue... O.K., vous me le dites si je vous fais chier. Bon, enfin, tout ça pour dire que le fait de comprendre chaque geste, de pouvoir jouer « à l'instinct » sans être étonné des conséquences sont le paramètre essentiel qui permet à ISS Pro Evolution d'être qualifié de véritable simulation ! Vous dirigez intégralement votre partie et êtes responsable de tout. Z'avez intérêt à rester concentré, c'est moi qui vous le dit.



L'équipe Joypad

C'est vrai, ISS Pro Evolution ne dispose pas d'une licence officielle de la FIFA, ni même de la FIF Pro. Pourtant, assez malins, les développeurs ont fait en sorte que les noms fictifs des joueurs soient excessivement proches dans le genre « Zedane » ou « Roneldo » ! En clair, même les maniaques ne pourront pas crier au scandale, surtout qu'une option de création des joueurs a été intégrée. Et là, c'est juste excellent, tant il est possible de paramétrer son milliardaire en short de la couleur des crampons jusqu'à la forme de la barbiche. Vous assignerez aussi des points pour les compétences techniques. Ainsi, outre la possibilité de renommer intégralement les équipes (vraiment pour les tarés quand même... euh, hum), il est aussi possible de créer sa propre équipe d'élite. C'est naturellement ce que nous nous sommes empressés de faire. Hop, méfiez-vous, la team Joypad (en respectant tous les critères de corpulences, etc. !) fait très mal aux défenses adverses. C'est trop bien de se prendre pour un roi du dribble et de se faire acclamer par une foule en liesse !









Et c'est le buuuuuuuut ! O.K. sur penalty...

ISS Pro Evolution



Les gardiens sont particulièrement performants. Marquer un but est donc une réelle délivrance.



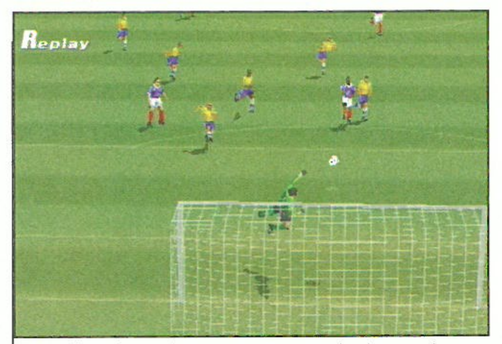
La simu' de foot ultime. Le Gran Turismo du ballon rond !

Des pixels bien réels

Allez, puisque je dispose de pas mal d'exemples bien concrets, autant vous en faire profiter. A la redac', les tournois s'enchaînent et même si, en ce moment, je suis un peu dég d'endosser le rôle de nouveau Poulidor (une question de forme, enfin, j'espère. NDTraz : c'est cela, oui...), en tout cas ; les rencontres restent d'une intensité rare. Ainsi, dans un match entre joueurs de niveau identique, les scores restent généralement très serrés. Un résultat de 1-0 après 15 minutes effectives (!!!) de jeu n'est vraiment pas rare. Je ne vous parle pas du stress qui existe au cours de ces parties, tant il peut suffire d'un seul et unique moment d'inattention, d'une erreur d'appréciation ou de marquage pour être condamné à l'humiliation. Pourtant, n'allez pas croire que les actions se comptent sur les doigts d'un Lego® manchot. Selon les talents de chacun, mais aussi des schémas tactiques mis en œuvre, les situations chaudes peuvent se multiplier. Bien évidemment, tout est paramétrable, sauf le talent des joueurs. A ce sujet, Boudha Chris a eu une phrase très juste : « Ah, vous savez, la vie, la mort... c'est comme ça, ça tient parfois à une faute de marquage, on n'y peut rien ! » Mais entre créer le danger et concrétiser une occaz', il existe un fossé. Comme dans le vrai foot en somme ! Il faut dire que les gardiens font preuve de zèle (fini les goals passoires !) et les pressings défensifs peuvent représenter d'infranchissables murailles. A vous de trouver l'ouverture, la faille et de ne pas manquer le coche ou vous risquez de vous en mordre les doigts. Puisque je viens d'évoquer le rôle des portiers, sachez que ces derniers possèdent, à l'image des joueurs de champ, une quantité de réactions absolument considérable. Alors, s'il est préférable de les laisser en automatique, il est néanmoins possible d'intervenir en les faisant plus ou moins sortir lors de situations critiques. Une simple pression permet de boucher un angle, de plonger, chiper le ballon entre les pieds de l'attaquant. La classe, tout simplement. D'un autre côté, les gardiens peuvent être masqués et donc réagir parfois avec un peu de retard. A vous de faire en sorte que cela ne soit jamais le cas ! Pour enfoncer définitivement le clou, notez aussi la prise en compte de la fatigue aussi bien physique que mentale ! En clair, certains joueurs peuvent traverser des gros passages à vide dont la durée est variable. Une seule solution : le remplacement immédiat ! Il faudra aussi apprendre à composer avec les réactions du ballon, elles aussi

Un petit crochet bien fourbe pour piéger le gardien. Une arme redoutable, si ce dernier ne parvient pas à vous chiper le ballon.

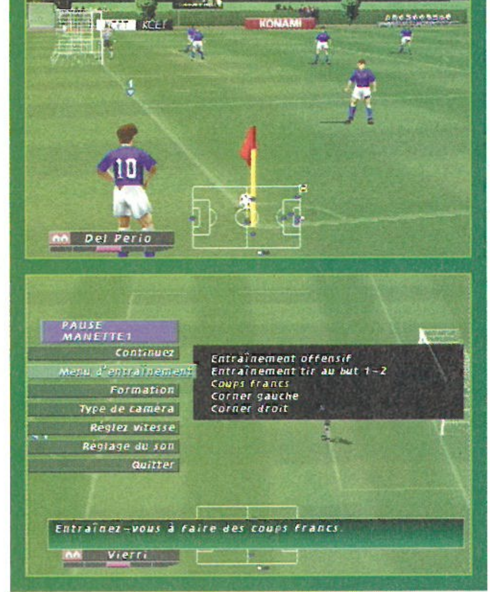




Une claquette pour repousser le danger. Les gardiens possèdent une palette d'animation assez stupéfiante.

Par souci d'absolu

Impossible de tirer la quintessence d'ISS sans engloutir de longues heures dans le mode Entraînement. Tout est ici paramétrable et donc vous pourrez réviser chaque secteur de jeu. Tiens, par exemple, nous vous conseillons particulièrement de vous râper les semelles à l'exercice fastidieux du coup franc. Pas évident, mais surtout ultra pratique. Un passage obligé pour tous les futurs rois des stades.



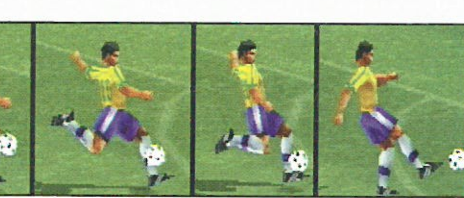


La précision des animations est prodigieuse. Sur ce tacle, le joueur suisse a tout juste eu le temps de s'élever afin d'éviter d'être fauché et de risquer la blessure !

stupéfiantes de réalisme. En fait, les développeurs ont programmé un schéma physique indépendant pour les mouvements de la balle. Résultat, l'angle d'attaque du pied par rapport à la balle devient supra important ! Je sais, ça peut paraître flippant surtout pour ceux qui ne passent pas leurs week-end à s'époumoner en vociférant « la passe, fais la passe ! », mais on s'y habitue très vite, tant le gameplay possède deux niveaux d'approche. De ce fait les néophytes auront le temps de progresser, puis viendra le moment de découvrir les véritables charmes d'ISS. C'est évident, pour y parvenir, il faudra bosser - et je n'évoque même pas le mode Hard - mais ensuite quelle récompense !

La consécration à portée de crampons

Outre le fait d'arriver bientôt à la fin de ce test - ce qui est rageant - j'ai vraiment l'impression de me répéter. Que voulez-vous, pour une fois qu'un titre atteint un tel degré de perfection, pourquoi devrait-on se sentir gêner ? Alors, oui, les superlatifs s'accumulent, et ce n'est pas près de s'arrêter. Allez, pour la dernière ligne droite, je vais évoquer les animations juste éblouissantes de divinité ludique (je sais pas trop si ça veut dire grand-chose, mais on se comprend n'est-ce pas). Chaque mouvement possède son anim' propre et surtout pertinente ! Comprenez par là que les gestes n'ont rien d'excentrique avec, par exemple, un pied qui va se lever tout droit en un centième de seconde, alors que le joueur est encore en pleine course. Non, non. La décomposition des animations est juste stupéfiante de réalisme et nous avons même noté des attitudes prenant en compte la musculature du joueur. Une frappe en extension, par exemple, obligera votre footeux à être déséquilibré lors de sa réception. Le travail de motion capture surpasse amplement



Amorti impeccable. Bras en opposition. Buste en torsion. Flexion de la jambe. Frappe instantanée. Superbe.



Les corners représentent toujours des situations à négocier avec finesse. Une tête bien placée et le match peut basculer.











Un parfum de Coupe d'Europe

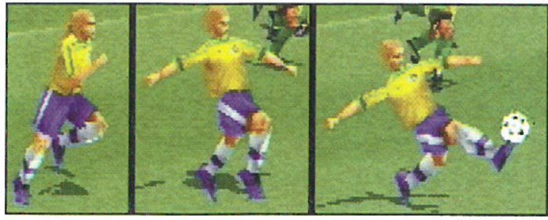
Lorsque vous regroupez les 16 meilleures nations d'Europe dans une compétition bien serrée, vous vous retrouvez immergé dans une sorte de Coupe d'Europe. Pour la France, sachez que le très leader du Championnat Monaco et le très en pleine forme Marseille ont été retenus. Hum, désolé pour les Parisiens, arf ! Bien évidemment, outre le tournoi, il est possible d'effectuer des transferts (payants) et de se plonger dans un déluge de stats assez hallucinant. Il existe aussi pas mal de types de compétitions internationales, coupe, championnat, concours de penalty, match amical, etc. Une fois de plus, les vrais fans atteindront le septième ciel.







Ronaldo dans un superbe geste du dernier espoir qui propulsera le ballon au fond des cages. Admirez le lien entre les deux anim', celles du goal et de Ronaldo. Aucun enchevêtrement, un respect total de la physique humaine (en clair : la position des jambes et du corps est parfaite).







ISS Pro Evolution



Le contre-pied parfait. Le goal est au sol et vous n'avez plus qu'à le fusiller à bout portant. Admirez néanmoins la position des corps.



tout ce qui a été vu jusqu'à présent aussi bien en quantité, qu'en qualité ! Les milliardaires en short possèdent de véritables réactions de joueurs et ne se comportent pas tels de vieux gorilles tout voûtés et hum... américanisés ! Gestes francs et souples, congratulations ou énervements expansifs sans verser dans le show de trois heures : un parfait reflet du foot. Surtout que, techniquement, sans pouvoir rivaliser directement avec l'esthétisme de FIFA 2000, ISS s'en tire avec un certain panache et apporte même un gros plus : on reconnaît enfin parfaitement les joueurs ! Vous aurez sûrement compris que je pourrais continuer à vous parler de ce jeu des jours et des mois encore (c'est peu dire), mais n'étant pas non plus totalement aveuglé par tant de perfection, il me semble aussi juste de souligner les quelques « manques » du jeu. Ainsi, on regrettera juste des petits détails comme l'impossibilité d'accéder au ralenti à tout instant du match pour revoir une action particulière. On remarquera aussi l'absence de la compétition olympique avec les équipes de moins de 22 ans (NDTraz : et dispo dans la version japonaise, j'ai bien fait de l'acheter, tiens !) et, en de rares occasions, la tendance qu'a l'animation à ralentir sensiblement. Rien de dramatique, rassurez-vous ! L'absence de licence officielle en déroutera aussi probablement certains, même s'il est très facile d'y remédier. Bon, vous avez vu les points négatifs n'occupent pas 7 lignes, preuve de la qualité de ce titre. Donc, pour conclure, que les choses soient excessivement claires : ISS Pro Evolution est une véritable révélation pour les accros du ballon rond ! Oui, ISS Pro Evolution éclipse tous ses concurrents, devenant le Gran Turismo du monde footeux. Pour la première fois, nous pouvons parler de foot virtuel ! Un titre inoubliable et bien plus qu'indispensable. Konami soit loué !

Gollum



Les ralentis s'activent automatiquement après chaque séquence de jeu soldée par une frappe au but. Souvent superbe et écœurant pour l'attaquant tout dépité.



Un superbe exemple de réalisme. Tous les joueurs suivent la balle du regard. Une balle, qui s'en va flirter avec le montant droit des buts, devant l'impuissance générale de la défense.

Un gameplay d'une incroyable richesse pour un jeu qui marquera les esprits



Le célèbre catenacio de l'équipe italienne est ici parfaitement respecté, poussant les adversaires à tenter de hasardeuses frappes éloignées. Ultra réaliste !





Les actions aériennes nécessitent un bon timing et un positionnement adéquat. Pas évident, au départ.



Notes



17 Technique
Un moteur 3D plutôt performant. Un degré d'Intelligence Artificielle stupéfiant !



17 Esthétique
Tous les joueurs se reconnaissent en un clin d'œil. Respect de la corpulence, des attitudes de jeu.



20 Animation
De la folie tout simplement ! Vous découvrirez inlassablement de nouvelles anim' ultra réalistes !



17 Maniabilité
Les manip' spéciales maîtrisées, vous manœuvrerez sans accrocs. Tout est réglé au millimètre.



15 Sons
De remarquables clameurs de la foule, mais des bruitages et commentaires parfois un peu sommaires.

20 Durée de vie
Une note maximale amplement méritée. Pour info, nous y jouons non-stop depuis près de 6 mois !



Plus
La première véritable simulation de foot ! Une profondeur de jeu et un niveau de détails inégalé.



Moins
L'absence de licence officielle. Euh... je crois que c'est tout.

10/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La version PlayStation 2 est d'ores et déjà en chantier chez Konami. Outre des graphismes de meilleure qualité, on espère vivement que les animations et le plaisir de jeu seront au moins aussi bons que sur la version 32 bits. Alors, S.V.P., ne le ratez pas ! Remarquez, on aura toujours notre sacro-sainte version PS1 !

L'avis de Gollum

Pour la millième fois : oui, ISS Pro Evolution est bien la simulation la plus aboutie, la plus intéressante, la plus parfaite, la plus plus quoi ! Il ne s'agit presque plus d'un jeu, tant on tutoie ici la réalité. Jamais nous n'avions ressenti une telle émotion à pourchasser un ballon. ISS a révolutionné notre vision du foot virtuel !

L'avis de Trazom

Un jeu culte, unique, fantastique, extraordinaire, ahurissant, prodigieux, fabuleux, sensationnel, surprenant... tous les adjectifs du genre ne sont pas de trop pour qualifier le jeu de foot de Konami. Après des mois de pratique, nous n'en sommes pas las, bien au contraire. Le meilleur jeu de foot de tous les temps, un point c'est tout !


MAD CATZ
NE VOUS PRENEZ PLUS LA TETE,
NI LES PIEDS DANS LES FILS...
ET EN PLUS ELLES VIBRENT !
Manettes
DUAL FORCE™
INFRA-ROUGE
NOUVEAUTE !
*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes
sans fil avec 1 émetteur.
*Compatible avec les jeux "dual shock™"
et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique, et digital
*Prises tactiles en caoutchouc
YSTATION et DUAL SHOCK sont des marques déposées par SONY
L FORCE est une marque déposée par MAD CATZ
BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34
Bigben
INTERACTIVE



Machine **Dreamcast** Genre **Plate-forme 3D**

Rayman 2 The Great Escape

Avec Rayman 2 sur Dreamcast, Ubi Soft signe un fabuleux jeu de plate-forme. Un must pour les fans du genre, que dis-je, une perle rare absolument incontournable. Explications.

Alors là, j'suis bien content ! Genre ravi de chez ravi. La raison ? Simple. Depuis des années, nos confrères, les très bourgeois joueurs PC, n'en finissaient plus de nous narguer avec leurs cartes 3D turbo accélérées à 5 000 F, leurs processeurs blindés de MHz et surtout leurs jeux hyper beaux. Et puis, là, d'un coup, ils viennent de se prendre une bonne grosse claque dans la tronche. Eh ouais les p'tits pères, la meilleure version de Rayman 2, c'est nous qu'on l'a ! Pas vous. Bon ok, Rayman 2 sur PC c'était quand même la classe, mais là où je me gausse grave, c'est quand je vois que la version DC, ben, elle est encore mieux. Plus belle avec ses textures « organiques », visuellement plus riche avec ses décors foisonnant de détails et plus longue avec son niveau supplémentaire et son mini mode Deux Joueurs. Non franchement, ça me fait bien marrer de voir que notre petite Dreamcast peut damer le pion à un gros PC à 15 000 balles. Et c'est qu'un début, soyons clairs. Car non seulement les développeurs n'ont certainement pas tiré la quintessence de la console, mais en plus y a un truc qui s'appelle PlayStation 2 et qui va faire très, très mal. Alors moi, j'dis que dans quelques jours, lorsque la PS2 sera sortie au Japon, on va voir plein de confrères du PC débouler dans notre rédac'. On leur montrera les premiers jeux PS2 et ensuite ils retourneront, la langue pendante et la bave au bord des lèvres, goûter aux joies de leur PC « qui plante tout le temps, qui fait du bruit et qui rame pour un oui ou pour un non ». Le hic dans tout ça, remarquez, c'est que moi aussi je joue énormément sur PC... Merde, j'y avais pas pensé à ça. Chienne de vie. Personne veut un PC ? Je le donne !

La meilleure version, donc

Vous vous demandez peut-être pourquoi j'ose affirmer que la version Dreamcast de Rayman 2 est la meilleure. Z'êtes sceptique, hein ? Bien. J'm'en vais donc vous expliquer la raison d'un tel engouement... Dans le fond, cette mouture ressemble trait pour trait à ce que l'on a pu voir sur N64. A savoir un pur jeu de plate-forme 3D dans lequel vous dirigez le très turbulent père Rayman. Parti à la recherche du cœur du monde qui a explosé en 1 000 morceaux à cause d'une bande de sales Robots Pirates (ouais, je sais, le scénar' est toujours aussi mature), vous devez parcourir 20 niveaux bien vastes, pourfendre des hordes d'ennemis à grands coups de poing magique et libérer des tonnes de créatures innocentes, retenues prisonnières par les susnommés Robots Pirates. Jusque-là donc, rien de bien nouveau dans la galaxie Rayman. Sauf qu'à y regarder de plus près, on note quand même pas mal de petites nouveautés !
Graphiquement, tout d'abord, Rayman 2 DC bénéficie d'une richesse et d'une qualité encore jamais vues sur console. Toutes les textures présentent dans les niveaux sont d'une beauté hallucinante. Herbe, roche, végétaux, rivières, arbres... Chaque objet composant les décors a été conçu avec un soin et un goût parfait. Résultat, l'univers de Rayman 2 dégage une magie et une « classe » incroyables.

Ce mini-jeu pouvant se pratiquer jusqu'à 4 ne paye pas de mine mais s'avère vraiment marrant.



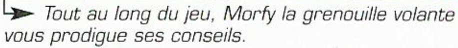
Editeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft
Genre	Plate-forme 3D
Nbre de joueurs	1 + mini mode 2 joueurs
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Variable
Continue	Oui (Sauvegarde)
Nbre de niveaux	21 + niveaux bonus
Spécial	Rien
Existe sur	PS, N64, GBC, PC



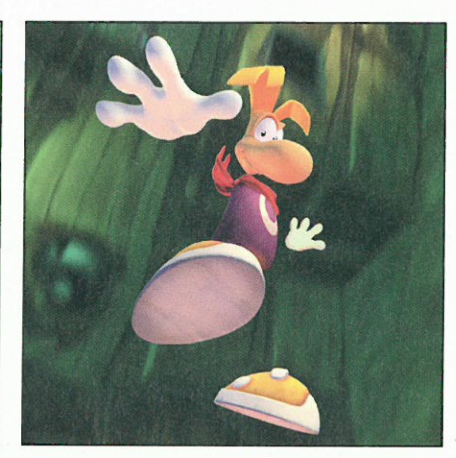
Les niveaux bonus, accessibles lorsque l'on a récupéré les 50 Lums, ne sont pas tous passionnants.



Comme Tails dans Sonic, Rayman peut planer ou voler grâce à ses oreilles.



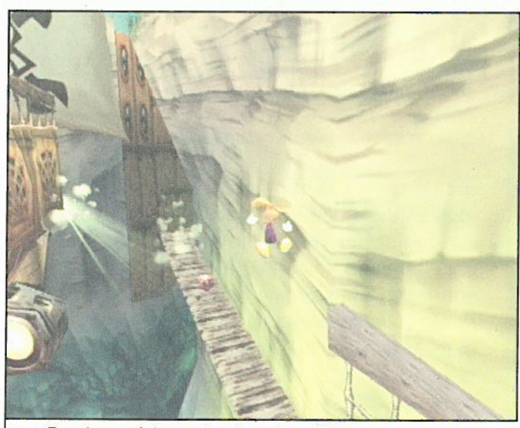
Tout au long du jeu, Morfy la grenouille volante vous prodigue ses conseils.



Cette impression est d'autant plus forte que les développeurs se sont amusés – exclusivement pour cette version Dreamcast – à intégrer dans chaque niveau une foultitude de petits détails qui rendent chaque scène encore plus vivante. Nuages de papillons prenant leur envol sur votre passage, insectes virevoltant dans l'air, flore exubérante… Le tout agrémenté de nombreux effets lumineux chatoyants ! Une telle débauche de grand spectacle contribue fortement à vous décrocher la mâchoire d'admiration. On s'émerveille devant tel ou tel détail, on admire telle ou telle petite scène… Et on en viendrait presque à oublier que Rayman 2 est un jeu plutôt balèze, qui ne vous accorde que peu de répit. Ben oui, désolé pour les rêveurs, mais mieux vaut rester concentré sur le challenge !

Un jeu pour les brutes ?

Si les premiers niveaux ne posent pas de réels problèmes, la suite se corse très rapidement. En effet, si vous souhaitez découvrir tous les secrets et autres stages cachés, vous avez tout intérêt à être un sacré bon joueur. Phases de plates-formes nécessitant sauts millimétrés et réflexes de tueurs, boss dont il faut systématiquement découvrir le talon d'Achille, objets bien planqués dans les recoins des niveaux. Rayman 2 propose un sacré challenge, que seuls les meilleurs parviendront à relever. Fort heureusement, on peut également vivre cette fabuleuse aventure sans pour autant être obligé de tout découvrir ! Je m'explique : chacun des 20 niveaux renferme 50 Lums (correspondant à autant de morceaux du cœur du monde) que vous devez récupérer pour accéder à des niveaux cachés. Cela étant,



Ce niveau fait partie des plus difficiles et des plus crispants.

De loin la meilleure version console de Rayman 2 !

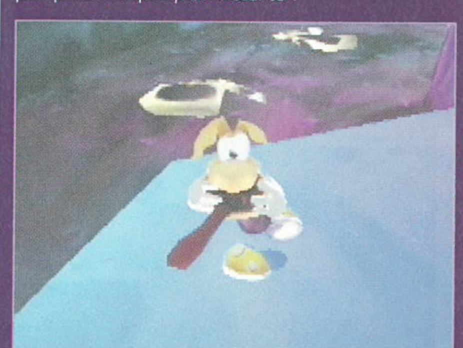


Certains passages au-dessus des abîmes donnent vraiment le vertige.

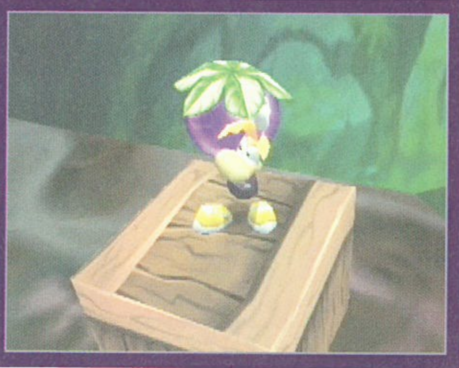


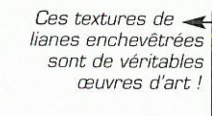
Le trublion Rayman

Rayman est un héros plein de ressources. Speed et joueur, il peut exécuter un nombre hallucinant d'actions. Courir, sauter, grimper, planer, voler, nager, porter des projectiles, chevaucher des « obus » vivants, dévaler des pentes en glissant, se balancer de liane en liane et même tirer la langue ou jouer avec son ventre lorsque vous ne le dirigez pas pendant quelques instants !

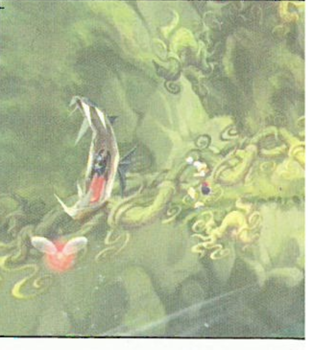


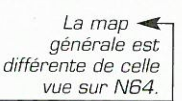




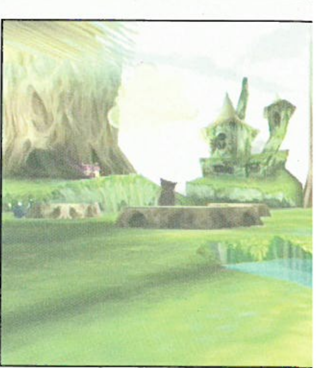


Ces textures de lianes enchevêtrées sont de véritables œuvres d'art !



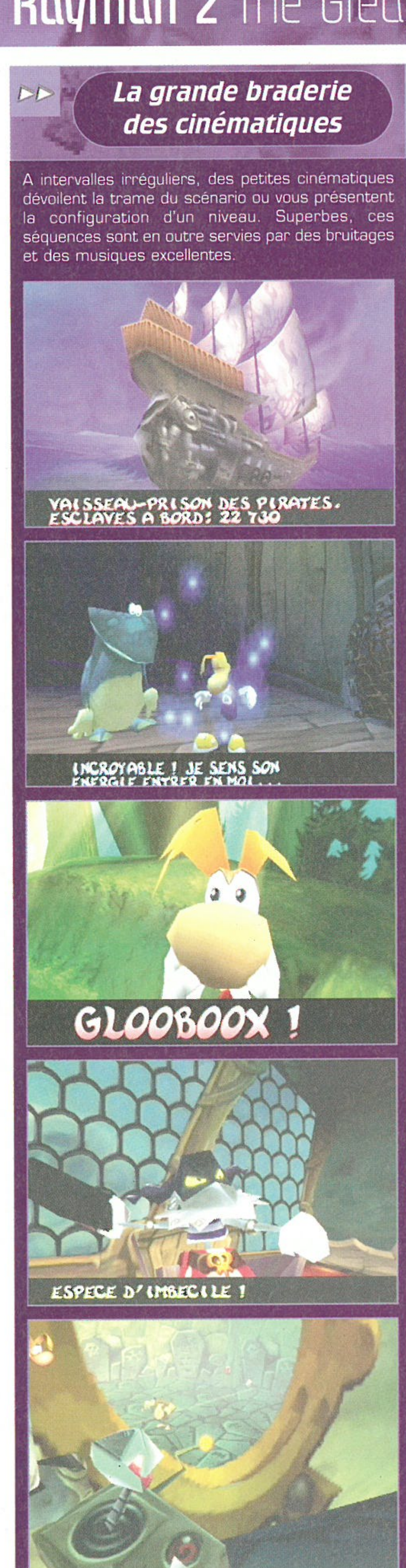


La map générale est différente de celle vue sur N64.



La grande braderie des cinématiques

A intervalles irréguliers, des petites cinématiques dévoilent la trame du scénario ou vous présentent la configuration d'un niveau. Superbes, ces séquences sont en outre servies par des bruitages et des musiques excellentes.

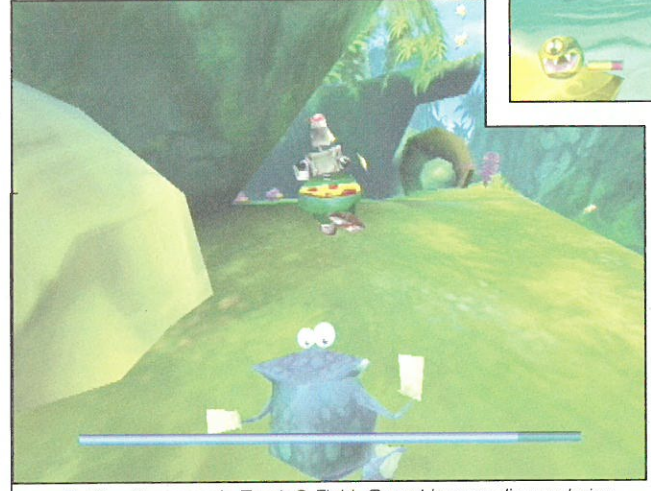



Exemple de petite amélioration graphique réservée à la version Dreamcast : une valse de papillons dans le premier niveau.

vous pouvez très bien finir le niveau sans les avoir tous trouvés ! Le seul truc, c'est que vous n'aurez pas accès auxdits niveaux cachés... D'autre part, si vous parvenez à libérer certains personnages secondaires des griffes des Robots Pirates, ils vous enseigneront certains pouvoirs magiques, utiles pour atteindre des plates-formes jusque-là inaccessibles. En fait, on touche un des gros points forts de Rayman 2 : il propose plusieurs « niveaux » de jeu, qui permettront à tous de prendre leur pied. Novices, comme pros ! Ces derniers, après avoir explosé à 100 % les 20 niveaux pourront en outre découvrir un 21ᵉ niveau inédit, qui réserve à son tour pas mal de surprises. Mais ceci est une autre histoire...

Les autres « plus » de la version Dreamcast

Hormis les améliorations graphiques, Rayman 2 Dreamcast propose strictement les mêmes niveaux et les mêmes challenges que sur N64 ou sur PC. Séances de pures plates-formes, courses diverses et variées, phases de shoot... La variété des situations confère au jeu une richesse appréciable, qui évite tout sentiment de répétition et de lassitude. Pourtant, comme si cela ne suffisait pas, les développeurs se sont également amusés à intégrer un petit mode multijoueurs (jusqu'à 4) fort agréable. Il s'agit en fait d'une sorte de mix entre Pac-Man et Bomberman



Petite séquence de Track & Field. Quand je vous dis que le jeu est varié !

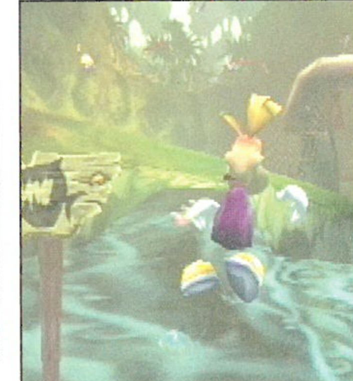
Même sans membres, Rayman joue les gros bras.



Confronté à un ennemi, vous pouvez straffer latéralement pour éviter ses tirs.

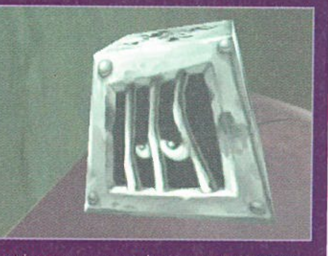




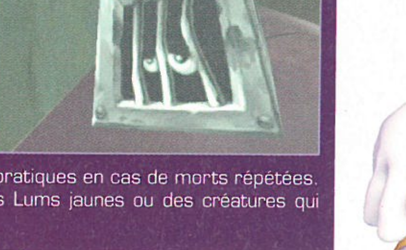


Les Lums





Bon, ok, je vous avais déjà parlé des Lums dans le test de la version N64, mais leur utilité est telle que je me sens obligé d'en remettre une couche. Pour les retardataires, donc, les Lums sont des petites lucioles ailées disséminées dans les niveaux. Il en existe plusieurs sortes.
Les Lums jaunes : Il s'agit des 1 000 fragments du cœur du monde. Vous en trouverez systématiquement 50 dans chaque niveau et si vous parvenez à tous les collecter, vous accéderez alors à un niveau bonus.
Les Lums roses : Surmontés d'un petit anneau, ils permettent – lorsque vous tirez dessus avec votre poing magique – de créer une liane et de vous balancer au-dessus du vide.
Les Lums rouges : Ils vous font récupérer de l'énergie.
Les Lums bleus : Dans les phases d'exploration sous-marine, ils vous redonnent le plein d'oxygène.
Les Lums verts : Il s'agit de simples check-points bien pratiques en cas de morts répétées.
Les cages pirates : En tirant dessus, elles libèrent des Lums jaunes ou des créatures qui pourront vous enseigner de nouveaux pouvoirs.

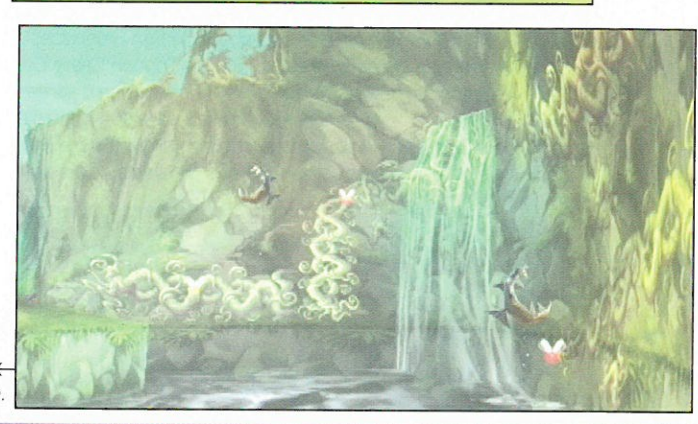


dans lequel vous devez convoyer des Lums d'un point à un autre de l'aire de jeu, tout en évitant quelques pièges bien fourbes. Et pour avoir essayé ce petit jeu, je peux vous affirmer qu'il est bien marrant ! Bref, tout ça pour dire qu'avec Rayman 2 Dreamcast, Ubi Soft signe une production haute en couleurs, qui ne saurait souffrir aucun reproche majeur. Tout juste pourrait-on faire remarquer – comme pour la version N64 – que certains niveaux sont tellement complexes qu'ils en deviennent limite trop difficiles. D'autant que l'univers 3D super riche occasionne parfois des erreurs de jugement dans les sauts et qu'il n'est pas rare de crever 20 fois avant de maîtriser un passage bien chaud. Cependant, la magie opère si bien que l'on s'accroche comme un malade. On persévère, on s'émerveille, on pique parfois une crise de nerf, mais on en redemande sans cesse. Et n'est-ce pas là le signe d'un grand jeu ? Il vous rend parfois fou furieux, vous décourage... et pourtant vous ne pouvez pas le lâcher !
NB : Je tiens à signaler que si ce test est blindé de jeux de mots foireux, on ne peut en aucun cas m'en imputer la responsabilité. C'est le père Traz qui s'amuse à placer par-ci par-là quelques subtils jeux de mots pourris ! (NDTraz : Perdu ! J'en ai placé zéro cette fois, t'es bien dégoûté hein ? Tiens, pour la peine, je te colle un procès au cul pour « diffamation ». Et voilàaaaaaa !)

Elwood



Aussi loin que porte votre regard, vous ne serez jamais confronté au moindre clipping.



En appuyant simultanément sur les deux flips, on passe en vue subjective.



Notes



18 Technique
Sans conteste la meilleure version console. Plus réussie même, par certains aspects, que sur PC !



18 Esthétique
Textures organiques splendides, persos mignons tout plein, effets de lumière hallucinants !



17 Animation
Difficile de la prendre en défaut voire impossible. Du grand art !



16 Maniabilité
La gestion des caméras est relativement bonne et Rayman se laisse diriger sans sourciller.



18 Sons
Musiques d'ambiance discrètes mais bien planantes, bruitages « cartoon » réussis.



17 Durée de vie
Une pléthore de niveaux, des stages cachés et des secrets bien gardés... La totale, quoi !

+ Plus
La plus belle version de Rayman 2 ! Une quête longue, passionnante et pleine de surprises.

– Moins
Quelques menus problèmes de caméras.
Certains passages sont super corsés.



9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Juste un petit mot pour vous dire que l'excellente série de dessin animée Rayman TV Series suit son petit bonhomme de chemin. Désormais, ce sont 26 épisodes de 26 minutes (au lieu de 12 initialement prévus), qui sont en cours de production dans les studios canadiens d'Ubi Soft. Leur diffusion en France est prévue pour courant 2001, mais la chaîne qui les accueillera n'est toujours pas connue... On en reparle en temps et en heure.

Rayman et ses potes

Durant sa longue quête, Rayman peut compter sur ses nombreux amis. La fée Ly, les p'tits z'êtres, Globox, Murfy, et bien d'autres engeances au look très cartoon lui apporteront leur aide précieuse et inconditionnelle !







L'avis de Elwood

Rayman 2 semble en passe de réussir le grand chelem : fabuleux sur N64 et PC, amusant sur Game Boy, prometteur sur PlayStation... Décidément la petite mascotte démembrée d'Ubi Soft fait un parcours sans faute. Et ce n'est pas cette version Dreamcast qui nous fera mentir. Un jeu de plate-forme touchant du doigt la perfection !

L'avis de Trazom

Si vous rêvez de Rayman toutes les nuits, alors n'hésitez pas à aller vous procurer ce pur chef-d'œuvre qu'est cette version Dreamcast. Car, comme dans le cochon, tout y est bon. Beau, fun, assez corsé pour vous tenir en haleine un bon bout de temps, Rayman 2 « c'est d'la bombe ». Un must-have comme dirait RaHaN le philosophe !

Machine **Dreamcast** Genre **Jeu de caisse arcade**

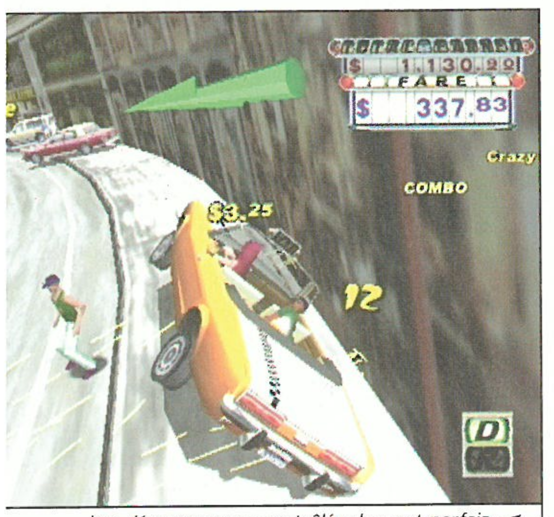




Crazy Taxi

Crazy Taxi vient rompre la monotonie qui sévissait depuis quelque temps sur Dreamcast. Un pur jeu d'arcade, mené à un train d'enfer, proposant une jouabilité basique et de grands moments de pure éclate...

Crazy Taxi est l'exemple même du jeu conçu pour le monde de l'arcade. Des graphismes « qui n'en jettent », une jouabilité immédiate et pas prise de tête, un challenge basique mais accrocheur... et surtout, des parties à l'espérance de vie super courte ! Ceux qui ont joué à l'arcade pourront le confirmer : on raque 10 balles, on joue 5 minutes et on se retrouve Game Over derechef ! Les pauvres, frustrés, ne remettent alors pas une seconde pièce et les riches prennent leur pied en claquant des fortunes dans le jeu. Ouais, en fait, Crazy Taxi - et les bornes d'arcade en général - c'est un peu une métaphore de la vraie vie... Seulement voilà, avec l'arrivée de la version Dreamcast les compteurs sont remis à zéro. Désormais, tout le monde peut goûter aux joies de ce titre haut en couleurs, sans avoir à mettre les mains à la poche toutes les 5 minutes. Bon, O.K., faut quand même l'acheter, le jeu, hein... Mais une fois que c'est fait, vous pouvez en profiter ad vitam eternam ! Bref, tout ça pour dire que c'est bien cool de voir un titre comme Crazy Taxi débouler sur Dreamcast. Surtout lorsqu'on se rend compte que cette version n'a strictement rien à envier à la borne !



Les dérapages non contrôlés donnent parfois lieu à de belles cabrioles !

fiche technique

Editeur	Sega
Développeur	Sega
Genre	Jeu de caisse arcade
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Élevée
Continue	Non
Nbre de villes	2
Spécial	Volant
Existe sur	Arcade

Copie carbone

Preuve incontestable qu'une Dreamcast peut faire au moins aussi bien qu'une borne, voire mieux, le portage de Crazy Taxi bénéficie d'une réalisation irréprochable. Selon de gros adeptes de la borne, cette version console est même plus belle. C'est dire ! Graphismes somptueux, animation aussi fluide que rapide (un conseil : si votre télé le supporte, optez pour le mode 60 Hz proposé lors du boot...), modélisation de tous les véhicules excellente, trafic routier dense et environnement foisonnant... Crazy Taxi possède des atouts esthétiques indéniables. Dans le fond, maintenant, il n'apporte aucune réelle innovation par rapport à la borne. En gros, trois possibilités de jeu vous sont offertes : le mode Arcade, simple conversion de l'arcade pouvant se jouer sans limites de temps ou pendant des sessions de 3, 5 et 10 minutes, et le mode Original, qui propose de parcourir les rues chaotiques d'une nouvelle ville totalement inédite, sorte d'adaptation libre des artères escarpées de San Francisco. Le dernier challenge réside lui dans l'option Crazy Box. Là, vous devrez mener à bien 16 épreuves d'adresse chronométrées. Saut en taxi, dérapages contrôlés (Crazy Drift) et accélérations foudroyantes (Crazy Dash), convoyage d'un certain nombre de clients... Ces petits



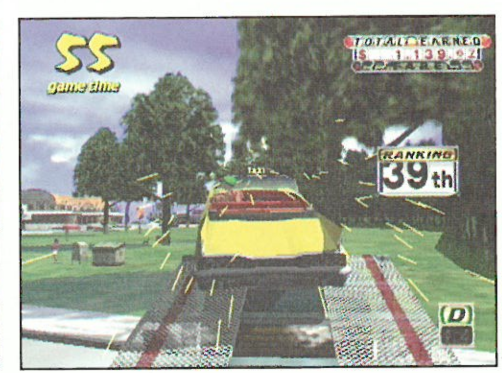




challenges présentent deux intérêts : bien maîtriser le pilotage de votre voiture et accéder à quelques options cachées, comme la possibilité de conduire un pousse-pousse !

Fun, mais trop répétitif

Vous n'en doutiez certainement pas : le principal intérêt du jeu réside dans les modes Arcade et Original. Là, après avoir choisi un perso associé à un véhicule, vous déboulez en plein milieu d'une des deux villes. Dès lors, vous n'aurez plus qu'un seul but : en tant que chauffeur de taxi, vous devez charger un maximum de clients (matérialisés à l'écran par des piétons surmontés d'un sigle $), puis les convoyer à bon port le plus rapidement possible pour encaisser une coquette somme d'argent ! Si vous êtes suffisamment prompt à vous acquitter de la tâche, vous gagnerez alors quelques précieuses secondes et pourrez ainsi repousser l'échéance fatidique du chrono. La chose vous semble aisée ? Eh bien, détrompez-vous ! Entre les culs-de-sac, la circulation parfois très dense et les différents obstacles dressés sur





Certains clients sont perchés à des endroits super inaccessibles, mais si vous les prenez, ils vous rapportent souvent de grosses sommes d'argent.

Chaque client potentiel est surmonté d'un dollar de couleur. Rouge pour les courses très proches, jaune pour les moyennes et vert pour les longues distances.

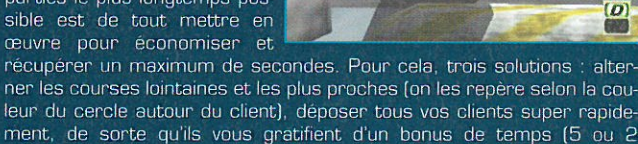
Les zones de largage des clients sont délimitées par une barrière verte.

votre chemin, vous devrez sans cesse slalomer pour éviter le crash, faire preuve de réflexes aiguisés et ne jamais relâcher votre attention ! Purement axé arcade, Crazy Taxi simplifie à l'extrême les notions de pilotage et mise tout sur son ambiance survoltée. Carambolages monstres, sauts démesurés, destructions de biens publics... N'essayez pas de conduire proprement. C'est impossible ! Et franchement, aussi bourrin soit-elle, l'action s'avère furieusement accrocheuse et donne lieu à quelques grands moments de pur spectacle. Seulement voilà, les deux villes ont beau être très vastes et bourrées de raccourcis, on finit à la longue par trouver le challenge un peu répétitif. Donc lassant. Logique : on a un peu l'impression de toujours faire la même chose, pour finalement se retrouver Game Over à cause du chrono ! Car Crazy Taxi est un jeu difficile qui nécessite une bonne connaissance des deux villes et une sacrée dose de sang-froid. Aurez-vous la patience et l'acharnement nécessaire pour ne pas jeter l'éponge trop rapidement ? Question de motivation et de goûts. Si vous aimez les bons gros défouloirs, l'arcade sans concession et les grosses poussées d'adrénaline, n'hésitez pas. Par contre, si vous êtes du genre exigeant question challenge et variété, vous pourriez bien rester sur votre faim. En fait, le seul truc qui aurait pu relancer - à long terme - l'intérêt du jeu aurait été la présence d'un mode Deux Joueurs. Mais il n'y en a pas... Et c'est bien dommage.

Elwood

Lutter contre le chrono

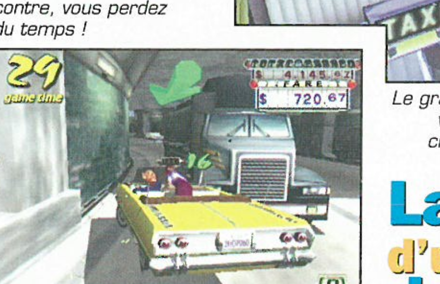
Dans Crazy Taxi, votre pire ennemi tient en un mot : chrono ! Crédité, en début de partie, de 35 à 75 secondes, ce dernier s'égraine inlassablement jusqu'à l'échéance fatidique, annonciatrice d'un beau Game Over... Bref, le seul moyen pour faire durer vos parties le plus longtemps possible est de tout mettre en œuvre pour économiser et récupérer un maximum de secondes. Pour cela, trois solutions : alterner les courses lointaines et les plus proches (on les repère selon la couleur du cercle autour du client), déposer tous vos clients super rapidement, de sorte qu'ils vous gratifient d'un bonus de temps (5 ou 2 secondes) et emprunter un maximum de raccourcis. Seulement voilà, pour négocier ces derniers, encore faut-il les connaître ! Et là, une seule technique : s'entraîner comme un malade sur chacune des deux villes, apprendre à repérer les lieux en un clin d'œil et prendre un maximum de risques... Plus facile à dire qu'à faire.





Tous les raccourcis seront bons pour lutter contre le chrono. Et puis à quoi servent les routes ?

Quelle que soit la violence des accidents, vous ne risquez pas d'exploser votre caisse. Par contre, vous perdez du temps !



Le grand n'importe quoi : vous pouvez charger des clients au fond de l'océan.

La vie mouvementée d'un chauffard de taxi !

Notes

16 Technique
Les différences avec la borne sont indécelables et la jouabilité encore meilleure.

16 Esthétique
Tous les éléments du décor sont magnifiques et blindés de détails. Caisses superbes.

17 Animation
Les ralentissements sont inexistants, et ce, quelle que soit la densité du trafic !

14 Maniabilité
La conduite ne pose aucun problème, par contre slalomer entre les caisses requiert du doigté.

16 Sons
Excellentes ziks de Offspring et bruitages bien pêchus.

12 Durée de vie
La faiblesse du jeu ! L'action, aussi drôle soit-elle, est très répétitive et le niveau de difficulté trop élevé.

+ Plus
Conversion parfaite de la borne. Une jouabilité immédiate et du fun à revendre.

– Moins
Le concept ultra répétitif. Une durée de vie trop courte.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Après une courte période de vaches maigres, la Dreamcast se décide-t-elle enfin à montrer les crocs ? Soul Reaver, Rayman 2, NBA 2000, Crazy Taxi... Ce mois de mars voit débouler sur DC de très grosses pointures aussi réussies dans le fond que dans la forme. Alors, qu'est-ce à dire ? Aurait-on décidé, chez Sega, de mettre le turbo ? Assisterons-nous chaque mois à la sortie d'aussi bons titres ? Bah, j'en sais trop rien, mais j'espère très fort. Parce que la couche de poussière qui commençait à recouvrir ma console devenait préjudiciable pour mes bronches fragiles...

L'avis d'Elwood

Crazy Taxi Dreamcast est une conversion parfaite de la borne d'arcade. Somptueux, au challenge éclatant, il propose même une seconde ville inédite. Mais, aussi excellent soit le principe, il s'avère à la longue assez répétitif. Surtout qu'un mode 2 joueurs brille par son absence ! Malgré tout, on accroche grave et on passe un très bon moment...

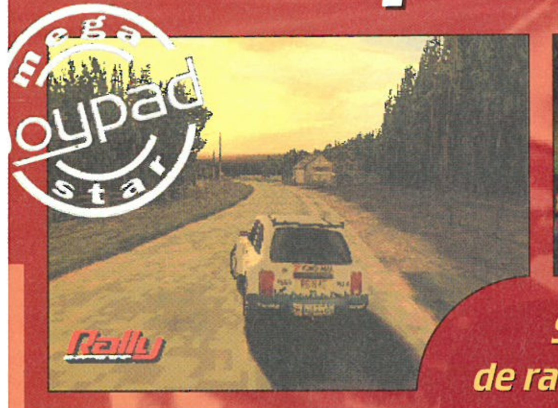
L'avis de Greg

Crazy Taxi est une distraction qui conviendra parfaitement à tout le monde : pas super fine mais populaire et facile à comprendre. Bien sûr, les premiers de la classe n'hésiteront pas à dire que c'est un jeu trop répétitif, blablabla. Et alors ? Personne n'a dit qu'on passerait la journée dessus. Un achat indispensable !

Machine **PlayStation** Genre **Simulation de rallye**



Rally Championship

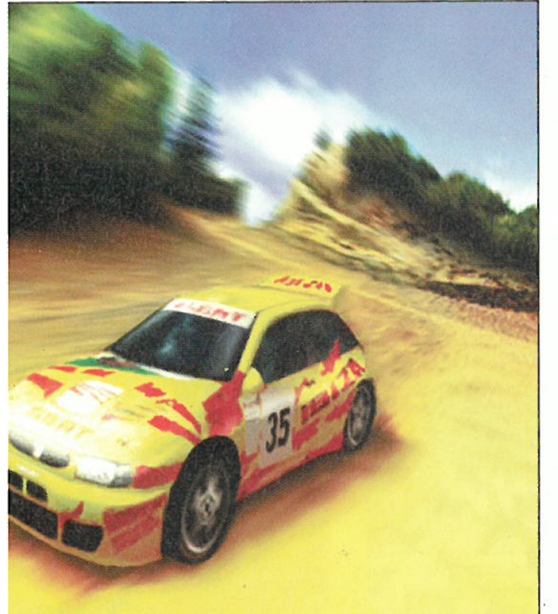






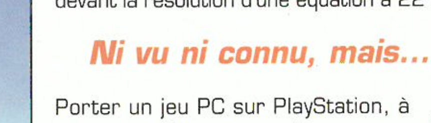
Sans crier gare, Electronic Arts débarque avec un jeu de rallye sorti de nulle part et bouleverse sans aucun complexe la petite hiérarchie de la simulation de course automobile. Les surprises, c'est encore possible sur Play !

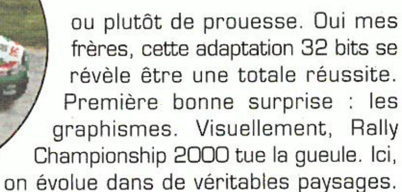
La coutume veut que, de temps à autre, un jeu atterrisse sur le bureau de T.S.R. ou de Traz (tout dépend du vent) sans que personne n'en ait auparavant entendu parler. Le genre de situation qui ne peut que nous faire douter de la crédibilité du produit envoyé. En ce mois de février particulièrement glacial, c'est Electronic Arts qui nous fait le coup de l'invité surprise avec une simulation de rallye, oui messieurs. Plutôt étonnant, non ? La plupart des versions tests de l'éditeur américain sont toujours précédées de multiples previews, ben, là, rien, que dalle, on ne nous en a jamais parlé, vous pouvez chercher sur le Net, vous ne trouverez rien au sujet de ce Rally Championship version PlayStation. C'est d'autant plus surprenant qu'après avoir mis la console en route, on réalise qu'il s'agit du portage 32 bits de Rally Championship 2000, une simulation de rallye sortie sur PC au mois de décembre (le jeu était distribué par Ubi Soft). Un petit bijou signé Magnetic Fields (Rally Championship et International Rally Championship) qui a convaincu à l'unanimité la presse spécialisée. Comment expliquer la discrétion d'Electronic Arts ? Désolé mais, là, je sèche comme devant la résolution d'une équation à 22 inconnues.



Ni vu ni connu, mais...

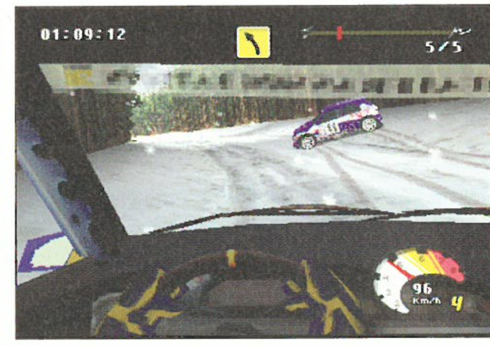
Porter un jeu PC sur PlayStation, à notre connaissance, ça donne rarement un résultat fantastique (cf. Rainbow Six). Dans le cas de RC, on pourrait presque parler de miracle ou plutôt de prouesse. Oui mes frères, cette adaptation 32 bits se révèle être une totale réussite. Première bonne surprise : les graphismes. Visuellement, Rally Championship 2000 tue la gueule. Ici, on évolue dans de véritables paysages. Le rendu des décors, récréés à partir de cartes d'état major, de vidéos et de prises de vue, frise sans exagérer le photoréalisme. Cela est dû en grande partie à la variété des éléments qui composent les circuits et aux teintes chaleureuses que les développeurs ont employées. Du coup, cet aspect naturel, presque organique, (employons les grands mots) fait oublier la relative pixellisation des textures. Difficile de jouer les blasés : il faut voir la lumière filtrer à travers les feuillages dans les





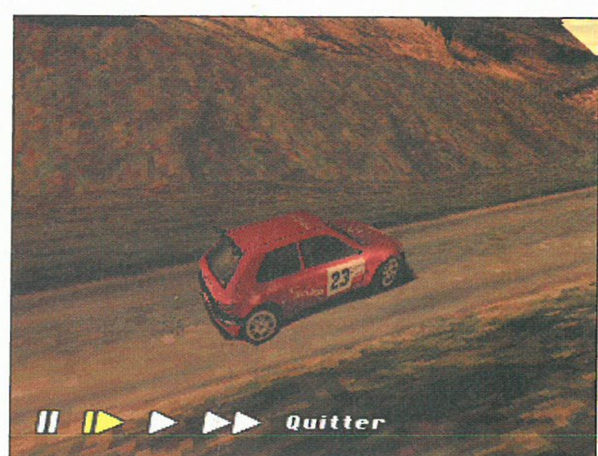






fiche technique

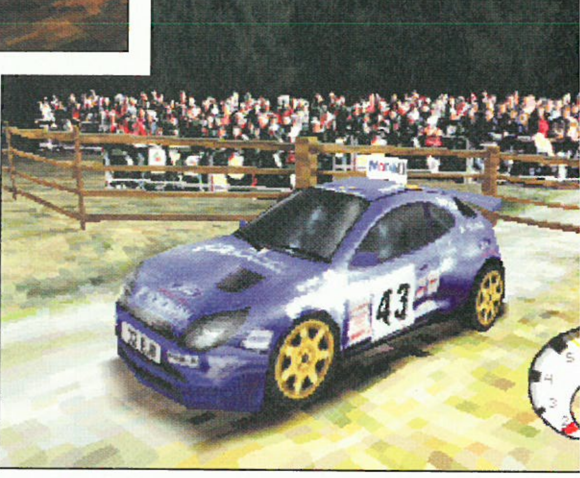
Editeur	Electronic Arts
Développeur	Hotgen Studios
Genre	Simulation de rallye
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegardes
Nbre de tracés	36
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	PC CD-Rom

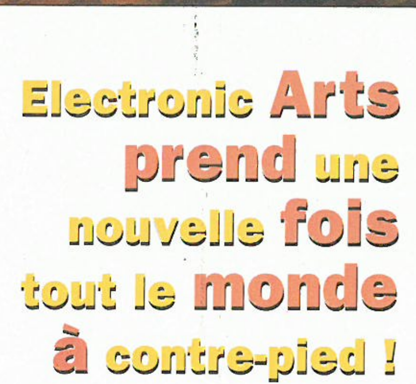





sous-bois, le ciel se refléter dans les flaques d'eau ou encore le soleil se coucher sur la campagne anglaise. Raaah ! C'est bô ! Bien que les graphismes soient moins fins que dans GT2, le résultat s'avère plus impressionnant. Les tracés du championnat anglais (le Mobil One British Rally Championship) quant à eux sont à peu près deux fois plus longs que ceux de Colin McRae Rally. Chaque spéciale dure en moyenne 5 minutes et il y en a 36 au total ! N'allez pas pour autant croire que les courses sont monotones. Une même étape comprend des passages très différents et les transitions se font de manière très naturelle comme, par exemple, le passage du village à la rase campagne, au sous-bois puis à la montagne. D'autre part, la configuration des circuits est nettement moins linéaire que dans V-Rally 2. Certains passages sont très étroits d'autres, au contraire, super larges ; un peu comme dans le titre de Codemasters, on a droit à des dénivelés plus vertigineux et des reliefs moins propres. Le pied intégral ! Sinon, pour la modélisation des caisses (20 modèles officiels), RC se situe entre Colin McRae Rally et V-Rally 2. Quel dommage que le moteur de jeu ne gère pas les déformations. Bah, faut s'faire une raison, on ne peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre et le bisou de la crémière !

Electronic Arts prend une nouvelle fois tout le monde à contre-pied !





La lumière filtre à travers les arbres, quelle préciosité.

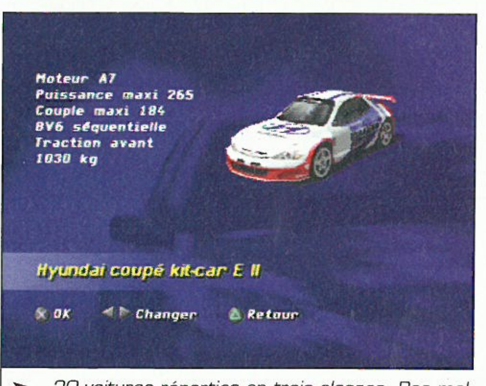


La boue, la poussière et la neige se déposent en temps réel sur la carrosserie.

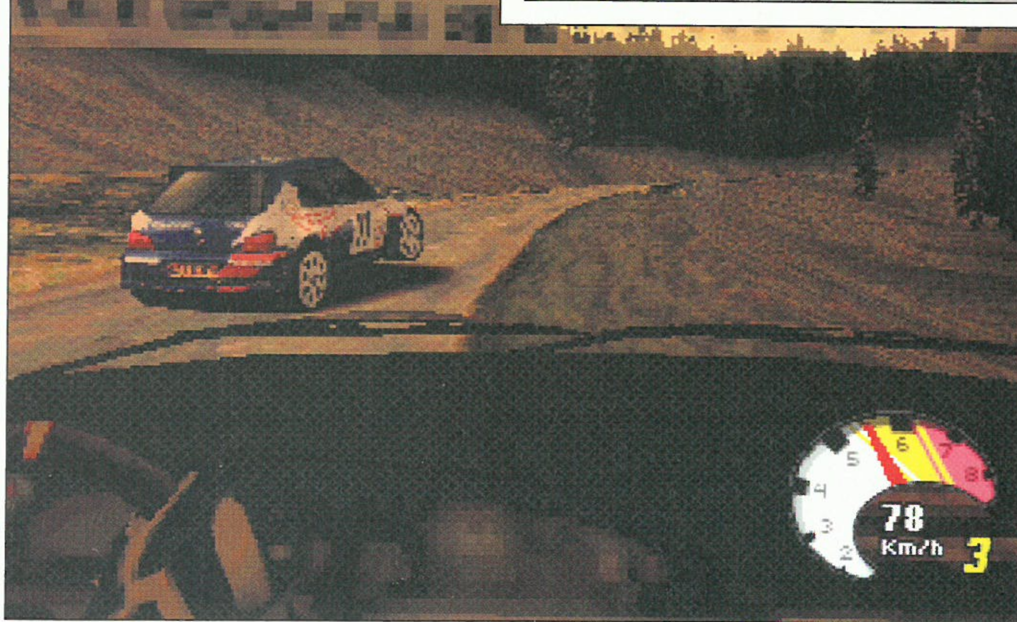


Le jeu propose deux vues internes particulièrement impressionnantes. Sensations garanties !





20 voitures réparties en trois classes. Pas mal.





Comme dans V-Rally 2, vous pouvez positionner la caméra comme vous le souhaitez. Cool.





La modélisation des voitures est tout simplement parfaite.

De la bombe baby !

Evidemment, la deuxième bonne surprise concerne les sensations de conduite. « Extrême », c'est certainement le mot qui convient le mieux pour décrire ce que l'on éprouve au volant des voitures de Rally Championship. Le poids et l'inertie de la voiture sont pile poil comme il faut. En fait, RC rappelle beaucoup Colin McRae Rally mais la voiture chasse moins et les suspensions réagissent de façon plus réaliste. La conduite est nerveuse à souhait avec des changements de vitesse très incisifs. On sent parfaitement les alternances de revêtements et les pertes d'adhérence. L'impression de vitesse est aussi convaincante que celle de V-Rally 2 (ça speede à mort !). Enfin, les deux vues intérieures procurent des sensations tellement trippantes (mention spéciale aux bruits de la boîte de vitesses et des gravillons sous le châssis !) qu'on abandonne assez rapidement les vues externes. Quelques petits reproches cependant : le freinage, d'abord, aurait gagné à être un chouïa moins violent mais bon, rien de vraiment dramatique, on s'adapte assez facilement. Plus gênant : certains éléments du décor, comme les bottes de foin ou les fougères, vous bloqueront net en cas de collision et, sur certains bas-côtés, ça accroche violemment (on appelle ça des collisions fantômes). Malgré ces quelques faiblesses, l'absence d'éditeur de circuits, de dégâts et de mode 4 joueurs, RC 2000 mérite amplement la consécration, le plaisir de jeu étant nettement plus intense que dans V-Rally 2.

Willow

Des choses à savoir

Rally Championship comprend 4 modes de jeu assez classiques : un Contre la montre, un Championnat, un mode Arcade et un mode Multi-joueurs en écran splitté. En gagnant le mode Championnat (36 étapes au total) en moyen ou difficile, vous débloquerez les caisses les plus puissantes ainsi qu'un championnat spécial consacré à la classe A8. Comme les tracés comportent de nombreux embranchements, écoutez bien les conseils de votre copilote (excellent doublage !) pour ne pas vous tromper de chemin et éviter des chronos minables. Réalisme oblige, vous courez seul contre les temps de référence des autres pilotes. Le mode Arcade, lui, est assez fun à jouer. Comme Sega Rally 2, il vous oppose à 4 autres voitures-carottes particulièrement coriaces. Si vous vous classez premier en mode Arcade, vous aurez la possibilité de courir les spéciales en sens inverse. Le mode 2 joueurs quant à lui conserve la fluidité, l'impression de vitesse et les vues tableau de bord du mode Solo (en split horizontal, le cokpit est un peu écrasé). Ce mode 2 joueurs propose des tracés inédits : 6 circuits en boucle.



Notes

16 Technique — Des décors vraiment complexes et d'excellents modèles physiques. De rares ralentissements.

18 Esthétique — La modélisation des paysages est très impressionnante, malgré des textures un peu pixellisées.

17 Animation — C'est fluide et les sensations de vitesse décoiffent. Des ralentissements en vue externe.

18 Maniabilité — Un feeling à la Colin McRae Rally. Conduite intuitive mais relativement technique.

18 Sons — Des bruitages à la Colin McRae Rally qui vous immergent totalement dans la course. Excellent !

16 Durée de vie — Le mode Championnat est relativement dur. Il va falloir trajecter proprement les gars !

+ Plus — Une conduite ultra nerveuse ! Les graphismes, l'intérêt des tracés, le son.

– Moins — Pas d'éditeur de circuits. Pas de gestion nette des dégâts.

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Si la version PC a été développée par Magnetic Fields (International Rally Championship), le portage PlayStation a été assuré par Hotgen Studios une équipe totalement inconnue mais bourrée de talent comme vous pouvez le constater.

L'avis de Willow

Globalement, Rally Championship procure de meilleures sensations que le titre d'Infogrames : les tracés sont plus variés et le pilotage nerveux à souhait est nettement moins axé « grand public ». Ceux qui n'ont pas apprécié V-Rally 2 peuvent se rabattre sans hésiter sur cette petite bombe ludique, ils ne le regretteront pas !

L'avis de Trazom

On ne l'attendait pas, et pourtant, il est bel et bien là, le meilleur jeu de rallye à ce jour. Certes, il est un poil différent de V-Rally 2 et n'offre pas les mêmes options de course, mais les sensations sont omniprésentes. Colin McRae 2 devrait, dans ce domaine pouvoir lui tenir la dragée haute, mais le duel s'annonce d'ores et déjà très serré.

Machine PlayStation Genre Course futuriste



Rollcage Stage II



Les suites sont monnaie courante. Mais celles qui offrent autant de nouveautés et d'optimisations que celle-là sont plutôt rares !

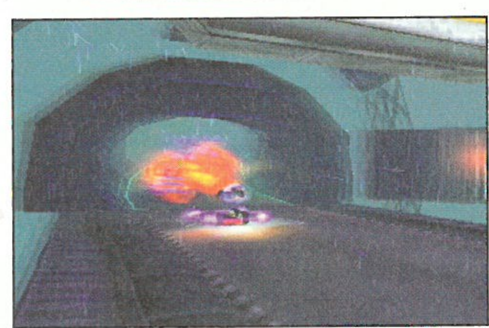
Psygnosis mort ? Laissez-moi rire ! Rollcage Stage II montre qu'il bouge encore furieusement à Leeds, en Grande-Bretagne. La chouette nous fait cadeau d'un soft fini, détaillé, profond, varié et surtout particulièrement bien foutu. Rollcage premier du nom était déjà bien cool, cette suite non contente d'en corriger les défauts rallonge considérablement sa durée de vie. Avant d'entrer dans les détails des nouveautés, rappelons tout de même un peu de quoi il s'agit.

Courses de frappadingues

En gros, le principe est simple : une course futuriste, illégale, courue par des fous qui apprécient la destruction de leur environnement et de leurs adversaires ! Ce qui distingue Rollcage d'un WipEout, par exemple, c'est la possibilité d'utiliser la vitesse hallucinante des bolides pour défier les lois de la gravité en roulant sur les murs, voire au plafond des tunnels. Les circuits utilisent ce principe à fond, ce qui donne, en vue intérieure, des sensations excellentes. En outre, les bolides étant indestructibles, cette même vitesse permet de passer au travers de certains bâtiments, qui s'effondrent ainsi rapidement sur la piste, ou sur les autres coureurs. On ajoute des zones accélératrices, des bonus divers et des modes de jeu dans tous les sens, avec bien entendu la possibilité de jouer à deux en split sans perdre au niveau qualité visuelle et on tient déjà de quoi faire un bon jeu. Les concepteurs de cette suite ont en plus de cela doublé la mise, en quelque sorte, en blindant cette galette noire, de la périphérie au centre, avec force idées et bonus supplémentaires.



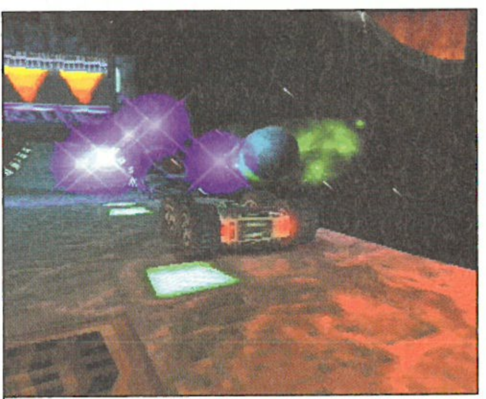
Les bâtiments détruits rapportent des points. En Course totale, la 1re place n'est plus le seul élément décisif pour se qualifier.



Le Motion Blur du premier épisode est toujours présent sur certains circuits.

Les nouveautés

Rollcage proposait 6 voitures, 1 ligue, 8 armes… cette suite monte les comptes à 20 voitures, 5 ligues, 12 armes… Tout ça pour montrer que tout a été revu à la hausse ! En outre, les systèmes de jeu sont beaucoup mieux pensés et plus originaux, à l'image du mode League qui offre une série de courses qui, si vous les terminez en bonne place, vous permet d'enchaîner sur la partie « knockout » de la ligue. Cette partie propose d'autres courses, pendant lesquelles, à chaque tour, le dernier concurrent est éliminé, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Si vous gagnez, vous débloquez la ligue suivante ainsi que de nouvelles peintures pour les voitures ou de nouveaux bolides. C'est également un des gros points forts de Rollcage Stage 2 : la récompense au joueur méritant. Quel que soit le mode choisi, même entraînement, la performance est récompensée à chaque fois. Nouvelles voitures, nouvelles peintures, on l'a vu, mais aussi et surtout nouveaux modes (solo ou multi) et autres bonus divers. Pour mettre le joueur en appétit, dès la première partie, un excellent mode fait son apparition : le mode Ruée. Le but est simple : aller du départ à l'arrivée d'un circuit en un temps



De nombreux environnements offrent des pistes suspendues dans le vide : attention aux sorties de route !



La vue interne est excellente. Plus jouable que dans le premier, elle offre les meilleures sensations.

Exemple d'arme originale : le wormhole. Il se crée devant le véhicule, puis vous permet de vous téléporter à l'endroit de votre adversaire !



fiche technique

Editeur	Psygnosis/Sony C.E.
Développeur	Psygnosis
Genre	Course futuriste
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Un poil pas facile
Continue	Sauvegardes
Nbre de pistes	20 (en Ligue), +25 (en Ruée)
Spécial	Ultra complet !
Existe sur	Rien d'autre



Des cadeaux par milliers

Chaque mode de base achevé débloquera des parties du jeu. C'est bien simple : quand y en a plus, y en a encore ! Quelques exemples vite fait :

Nouveaux modes de jeu, solo ou multi-joueurs. Ici, un mode Foot !

De nouvelles voitures, avec des caractéristiques et des armes différentes.

De nouveaux habillages pour les bolides.

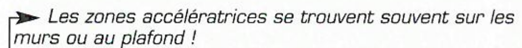
limité, avec la possibilité de collecter des médailles d'or ou d'argent si le joueur se classe mieux que le temps de qualification. Tout le sel de ce mode réside dans les circuits, retors, dangereux, bourrés de surprises et de vices... Un régal qui offre déjà de nombreuses heures de jeu. En tout, le jeu propose 7 modes de jeu solo et 7 modes de jeu multi. Pour clore, parlons des armes. Là encore, des tas de bonnes idées sont apparues. Chaque véhicule a deux « slots » d'arme, comme auparavant, que l'on déclenche avec les boutons de la tranche. Mais, cette fois, si vous collectez deux fois la même, elle se concentre dans le même slot en une version plus puissante : méga turbo, super wormhole, bouclier double, etc. Certaines armes originales agrémentent le gameplay de fort belle manière. Bref, ce point est tout aussi détaillé et fourni que les autres. Ce qui nous donne au final un jeu véritablement extra, qui ravira tous les amateurs de sensations fortes, de parties à deux et ce pour longtemps !

RaHaN

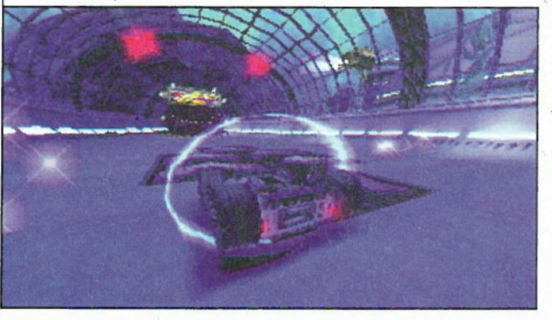




Le mode Ruée est un des plus intéressants. Le challenge y est élevé et les circuits sont retors à souhait.



Les zones accélératrices se trouvent souvent sur les murs ou au plafond !



Notes



18 Technique
Un moteur rapide, efficace, des effets à la douzaine, la classe !



16 Esthétique
Les environnements sont variés, l'habillage à la WipEout.



18 Animation
Ça speede à mort, les décors se fracassent, les voitures vrillent et dérapent à merveille.



17 Maniabilité
Un gros effort a été fait de ce côté-là, c'est bien plus maniable que le premier.



15 Sons
Bruitages excellents, mais musiques manquant de variété.



18 Durée de vie
Excellente ! Plein de modes, des voitures et des circuits à débloquer, des tas d'épreuves différentes.



+ Plus
Plein de modes de jeu ! Une réalisation au poil ! L'aspect multi-joueurs.



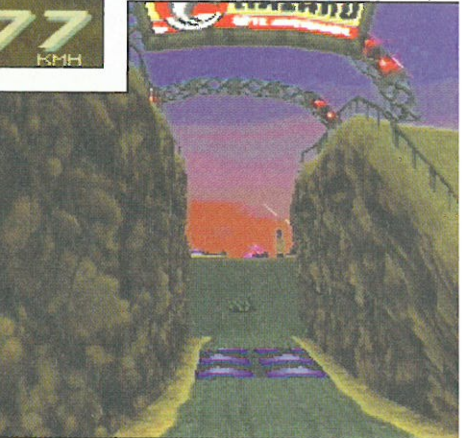
– Moins
Les musiques pas assez variées.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le prochain titre du studio Psygnosis de Leeds sera l'ultime volet de la saga Colony Wars, sous-titré Red Sun. Normalement en test le mois prochain, le titre promet tout autant que ce Rollcage Stage II !



L'avis de RaHaN

J'avais adoré le premier, cette suite m'a limite époustouflé. Tout y est : qualité, profondeur, variété, multi-joueurs, sensations... Seul reproche : si la musique, exclusivement réalisée par un label de Drum&Bass britannique, a été écrite par des artistes pros, elle n'en demeure pas moins répétitive. A part ça, c'est du tout bon !

L'avis de Gollum

Rollcage m'avait réellement fait tripper. Vitesse sidérante, réalisation technique remarquable, ambiance sonore détonnante, mais surtout des montées d'adrénaline uniques. Avec Rollcage Stage II, mon plaisir n'a fait que s'amplifier. Plus complète et captivante, toujours plus speed, cette suite hisse la série vers de nouveaux sommets.

Machine **PlayStation** Genre **Multi-épreuves**



International Track and Field 2

Comme aurait pu le dire Nostradamus, Track and Field 2 s'avéra moins prince que boucher ! Le grand annihilateur de manettes est revenu. Il propose même la destruction de 4 paddles simultanés !

Tout le monde sait que depuis des temps immémoriaux, l'homme se devait de participer à des joutes de surpuissances pour prouver sa virilité et de même assurer sa descendance génétique auprès de la femelle (oui, Kendy, oui…). Un peu comme les singes qui combattent pour déterminer qui sera digne de se retrouver à la tête de la meute ! Bref, maintenant que nous avons perdu nos poils et gagné en degré de savoir-vivre, notre espèce a préféré transférer cet esprit de compétition en rencontres thématiques, en fondant le concept du sport. Et du pognon, mais c'est un autre débat tout aussi intéressant il est vrai. On remarquera que la finalité reste, en fait, toujours la même puisque ces messieurs demeurent jugés sur la performance apportée par leurs muscles ! Comme s'il n'y avait que ce critère déterminant chez l'homme ! A quand des concours de gags pourris, de vaches folles ou encore d'enduro du sommeil ? Hein ? Comme par hasard, là, il n'y a plus personne qui se présente au portillon, à part Chris et moi ! (C'est vrai, je te l'accorde).

Lancé de marteau : Alliant avec finesse et rapidité des touches et précision du lancé, l'exercice du marteau se révèle très pointilleux. Mon conseil : comptez trois tours avant de déterminer l'angle optimal de lâché à 45 ° ! Très fun ! Note : 8/10

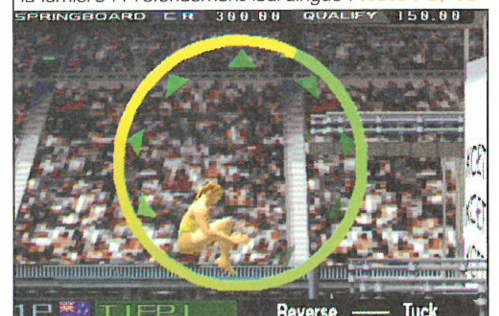
fiche technique

Editeur	Konami
Développeur	Konami Sport
Genre	Multi-épreuves
Nbre de joueurs	1 à 4 simultanément
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'épreuves	12
Spécial	Achève les manettes !
Existe sur	Rien d'autre

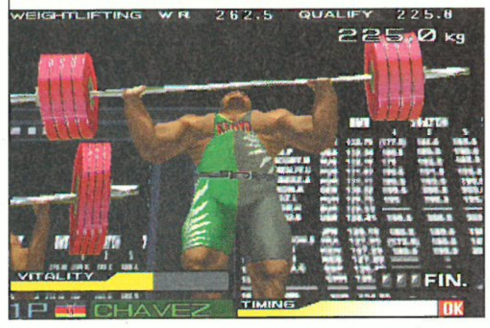
Les douze travaux de M. Ty

Vous l'aurez facilement deviné, je remporte haut la main le titre d'homme le plus paresseux du monde avec un record de 18 heures de sommeil en continu (sur 365 jours, je précise) ! Alors quelle fut ma surprise en constatant que le très convivial Track and Field 2 ne disposait pas moins de 12 épreuves ! Ah non, il va falloir que je trav… euh que je joue à donf ! On nous offre donc des sports aux genres très hétéroclites puisque l'on peut y dégager 4 grandes familles. A savoir les exercices de force (lancer de javelot, de poids et les altères), d'athlétisme (100 m, saut en longueur, la perche), de natation (nage libre, plongeon acrobatique, canoë) et de cyclisme (vitesse et course). Bref, on se retrouve avec une belle brochette de joutes toutes plus intéressantes les unes que les autres, dont l'essence du plaisir divinatoire repose bien entendu sur les parties en multi-joueurs. Je sens que je vais suer comme un gros porc !

Plongeon acrobatique : C'est le challenge le plus nébuleux et le plus difficile du jeu ! Déterminez la rotation et l'angle d'entrée dans l'eau à la vitesse de la lumière ! Profondément lourdingue ! Note : 3/10



Les altères : Endurance et transition pertinente sont exigées pour l'épaule et jetée ! Pas évident mais très accrocheur ! Note : 8/10

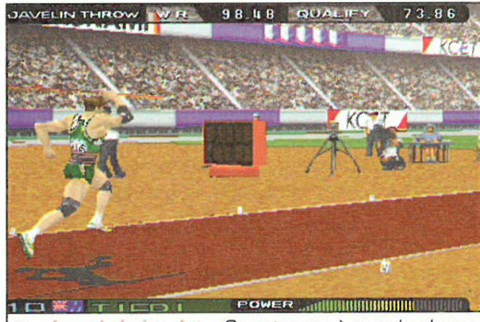


Nage libre : Soyez seulement rapide et endurant. Un challenge totalement bourrin mais efficace ! Note : 7/10



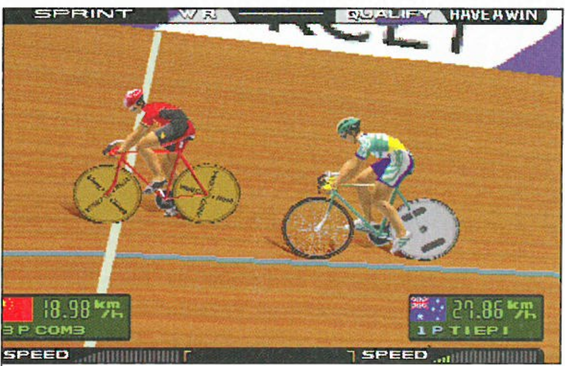
Des manettes H.S.

Track and Field est réputé pour bousiller les manettes ! Que cela soit sur Game Boy, anciennement sur Super Nintendo ou Megadrive, le résultat était le même : un record s'accompagnait souvent d'une manette aux boutons H.S. Car vos performances dans T&F 2 reposent essentiellement sur votre rapidité à presser alternativement sur les touches Carré et Rond ! Autrement, vous pouvez ménager votre paddle, mais au prix d'un doigté surhumain. En fait, la meilleure technique, celle qui rapporte les meilleurs scores et les médailles, détruit irrémédiablement les boutons, enfin presque. Elle consiste à frotter énergiquement un objet de surface arrondie (stylo, briquet, gourdin, etc.) sur les touches correspondantes. Vous verrez par vous-même, cette astuce augmentera sensiblement vos résultats pour peu que vous possédiez un sacré coup de poignet digne d'un joueur de baby foot ! Le reste



Lancé de javalot : On retrouve à peu de chose près les sensations du lancé de marteau à la différence qu'ici, vous devrez maîtriser votre foulée pour ne pas mordre sur la ligne. Un chouia plus facile que l'épreuve du marteau ! Note : 8/10

Le cheval d'arçon : Il fait partie des disciplines les plus difficiles. Il se découpe en trois phases : courses, sauts et figures. Pour cette dernière, vous devrez reproduire rapidement des combinaisons de touches. Très technique ! NOTE : 7/10



Cyclisme de vitesse : La même chose que pour l'épreuve précédente, avec en sus, pour le premier tour, une dimension tactique dans laquelle vous devez jauger votre adversaire en maîtrisant les distances qui vous séparent. Puis soyez hyper speed pour le dernier tour ! NOTE : 7/10

Cyclisme : A l'instar de la nage, la course cycliste ne nécessite que de l'endurance et un bon doigté. Une épreuve très intéressante ! NOTE : 7/10



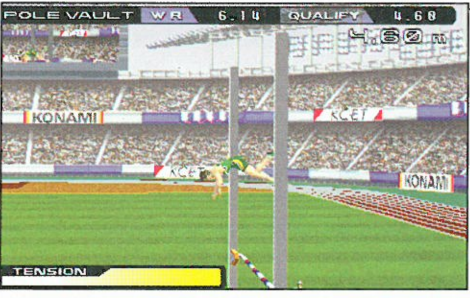
Konami est en forme



Le 100 m : Tout repose sur la vitesse d'exécution ! Pas la peine de réfléchir ! Mais quel pied ! NOTE : 7/10



Le canoë : Il ne faut pas appuyer sur les boutons comme un dératé ! L'exercice demande cette fois un rythme métronomique ! Difficile et ennuyeux. NOTE : 3/10



Le saut à la perche : Cette épreuve se divise en trois phases rapides : la foulée, la tension de la perche et l'impulsion. Le challenge le plus intéressant du jeu mais aussi l'un des plus difficiles ! NOTE : 8/10

ne sera qu'une petite histoire de pratique pour déterminer les angles de lancer ou de transition de mouvements (bouton Croix ou Triangle), selon le type de challenge auquel vous vous adonnez. AAhh ! Je suis fatigué et voudrais bien déjeuner dans une bonne auberge ! Hum, pardon.

Des sportifs esthètes !

Les athlètes vous impressionneront par leur carrure de monstres et leurs animations détaillées. Konami oblige, le moteur 3D employé s'avère très performant et fluide. Pour une fois, on reconnaît aisément les protagonistes ainsi que leurs disciplines grâce à une modélisation des sportifs plus proche de l'humain que du robot à deux sous. De plus, chaque tentative de votre part vous offre un replay démentiel de vos piètres performances, histoire d'immortaliser le coup. Et puis, avec ses deux modes de jeu (Arcade et Challenge), Track and Field 2 vous mettra la pression psychologique pour les épreuves globales ou individuelles ! Autrement, il faut avouer que les parties en solitaire s'avèrent bien mornes, même si le désir de compétition vous pousse à effectuer le meilleur record. C'est pourquoi, pour apprécier T&F 2 à sa juste valeur, il faut au moins posséder un quintupleur de manettes pour connaître les grands frissons de l'esprit Olympique. Dans ce cas, c'est le vrai pied ! Bon, je suis d'équerre, je vais pioncer car il me faut mes 18 heures de sommeil !

Kendy



Saut en longueur : Pressez rapidement les touches pour effectuer une foulée rapide, puis déterminez l'angle du saut (45 ° toujours !) avant de mordre ! Très technique mais abordable ! NOTE : 7/10

Notes


16 Technique
Les vues de caméra sont pertinentes et la 3D d'excellente facture.


17 Esthétique
Très agréable pour les yeux, les couleurs utilisent des teintes lumineuses d'un très bon goût.


16 Animation
Les sportifs vaquent à leur discipline avec beaucoup de conviction. L'athlète court, l'adepte du canoë pagaie...


18 Maniabilité
Tout le monde sait presser sur deux boutons !

14 Sons
Les bruitages de la foule apportent une atmosphère chaleureuse aux joutes sportives.

15 Durée de vie
Tout seul, vous risquez d'être rapidement gavé alors qu'à plusieurs, sa durée de vie est quasi-illimitée !


Plus
Les parties à plusieurs. De l'effort presque physique !


Moins
Des temps surréalistes. Un jeu qui tue les manettes.


7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Saviez-vous qu'on utilise sur les vaches dopées les mêmes hormones illicites décelées chez les sportifs contrôlés positifs ? Des examens ont même mis en évidence sur du bétail frauduleux la présence de l'hormone trouvée chez Ben Johnson ! Cette pratique interdite en Europe peut apporter à l'animal jusqu'à plus de quatre-vingts kilos de viande ! Cette barbaque monstrueuse serait, selon des études scientifiques américaines, responsable des maladies telles que l'obésité ou le cancer du sein.

L'avis de Kendy

On ne peut que flasher sur les propriétés divertissantes de T&F 2 en multi-joueurs ! En solo, les parties se résument à réaliser les meilleurs temps. On se plaindra d'un certain manque de réalisme au niveau des chronos mais le principal, c'est qu'on s'amuse, non ? Konami est décidément en forme en 2000 !

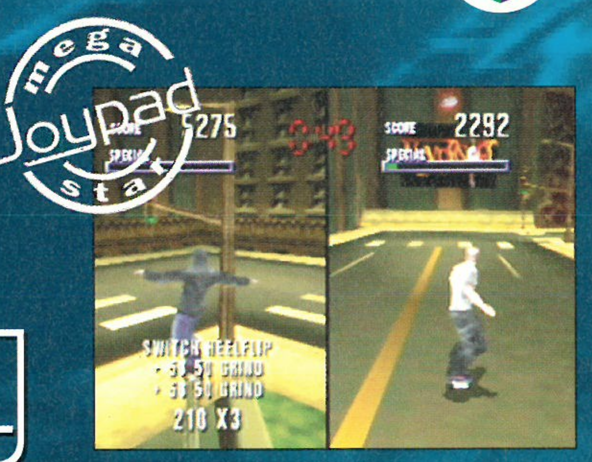
L'avis de Trazom

Nous avons longtemps attendu la version n°2 de Track and Field sur PS. Et je ne suis pas déçu pour un sou ! Graphiquement au top, T&F 2 s'avère être un vrai bijou lorsque l'on y joue à plusieurs. Les épreuves sont variées et originales et la jouabilité très sympa. Un titre de bon augure en attendant le jeu officiel des J.O. d'Eidos !

Machine Nintendo 64 Genre Simu de skate

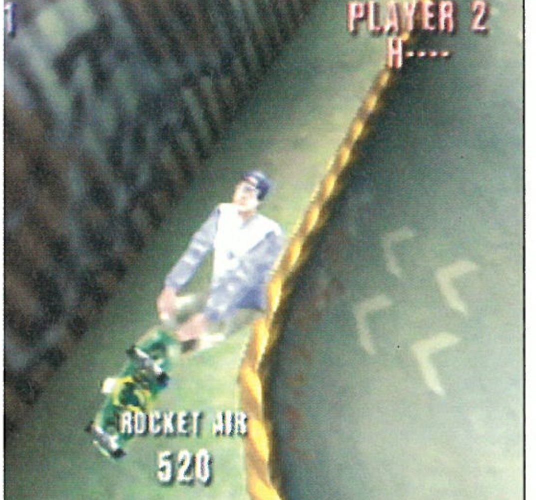


Tony Hawk's Skateboarding



Depuis 1080 Snowboarding, les joueurs ne s'étaient rien mis sous la dent question glisse sur N64. Tony Hawk arrive donc à point, en éclatant au passage toutes les références du genre !

Ahhh, les pauvres skateurs du forum des Halles ! La plupart mettent tout dans les fringues et la dégaine et rien dans la technique ! Quelle bande de poseurs ! De ce genre de gars, il y en a un chez nous, dénommé Willow, qui n'est pas trop mal. Mettez-le sur une planche de skate et il se fracture le cerveau à la seconde qui suit ! Quant à moi, je le crie haut et fort : j'arbore le style « street wear » et la hardcore attitude dans l'unique optique d'impressionner la midinette lambda (NDTraz : quel scoop !) ! Enfin, vous me direz, n'importe qui peut faire décoller une planche à roulette pour peu qu'il soit doté de pieds et d'un sens de l'équilibre standard. Ourgh ! Bon, ben, en fait, c'est pas si facile que ça ! Euh, rectification : c'est plutôt super dur. Heureusement que, dans Tony Hawk sur N64, je passe tous les tricks...



Des kickflips à gogo

Vous l'aurez super deviné, Tony Hawk sur N64 est la conversion du même titre issu de la Play. On retrouve ainsi la configuration d'origine avec les fameuses quatre commandes principales. A savoir une touche pour graber (tenir la planche) lors des tricks, une seconde pour effectuer des Holly (ou sauts), une troisième pour faire des kickflips (rotation de la board) et enfin une dernière qui, maintenue, vous permet de grinder (glisser avec la planche) sur toutes les bordures (escaliers, tables, handrail...). Sur le papier, les non-initiés peuvent paniquer à la lecture de tout ce jargon urbain, mais, croyez-moi, cette sémiologie à outrance de la board n'est là que pour rendre passionnant ce qui n'est en fin de compte qu'un divertissement banal, un loisir pour culs de jatte en puissance, en un mot un pseudo-sport de tapette, ahahha ! Hum... pardon. Un mec qui tient sur une planche à roulettes quoi. Pour en revenir à nos moutons, un excellent praticien du skateboard se doit de savoir doser ces quatre composantes pour créer des figures monstrueuses. Imaginez un kickflip d'enfer avec rotation en 900 et grab, suivi d'un grind en position de varial-nose sur le coping du bowl ! Eh bien, c'est ce que vous placerez les doigts dans le nez avec un peu d'entraînement et grâce à la prise en main fabuleuse de Tony Hawk version N64 !

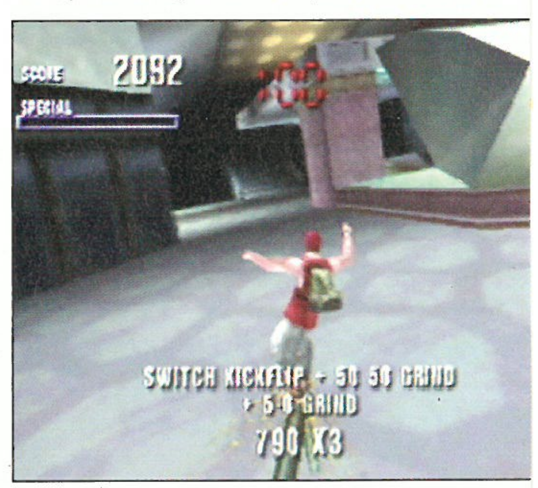
My God ! It's full of stars !

Non seulement vous pouvez incarner le légendaire Tony Hawk, mais en plus, vous disposerez de ses meilleurs potes ! Le cadavérique Rune Glifberg et ses runs endiablés, le streeteur Chad Muska, le téméraire Bucky Lasek, Burnquist et bien d'autres. Soit un total de dix sommités de la discipline qui jouissent chacun d'un style et d'une spécialité différents (rampe ou street). Et si on ajoute à cela les vraies marques et licences des planches pour le matos, on obtient le soft le plus complet et surtout le plus fidèle à la culture skate. Sinon, vous ne bénéficierez au départ que d'un seul skatepark. Le but de la manœuvre consistera à débloquer les autres pistes en vous pliant à cinq épreuves très costaudes visant à vous faire gagner des cassettes vidéo. Ce qui devrait plaire aux mordus d'American Psycho d'Ellis, cela dit en passant. Les challenges consistent la plupart du temps à totaliser des scores incroyables en passant le plus de tricks possibles, à récupérer des lettres qui forment le mot SKATE ou encore à briser des vitrines, le tout dans une limite de temps d'entraînement commando (1 minute 50 !). Croyez-moi, ce ne sera pas de tout repos.

Un jeu difficile

Le jeu se divise en plusieurs options. Le premier mode intitulé Carrière s'avère plus qu'indispensable. Effectivement, il vous oblige à choisir un skateur et à récupérer des cassettes comme expliqué plus haut, pour débloquer les skateparks. Mais le hic,



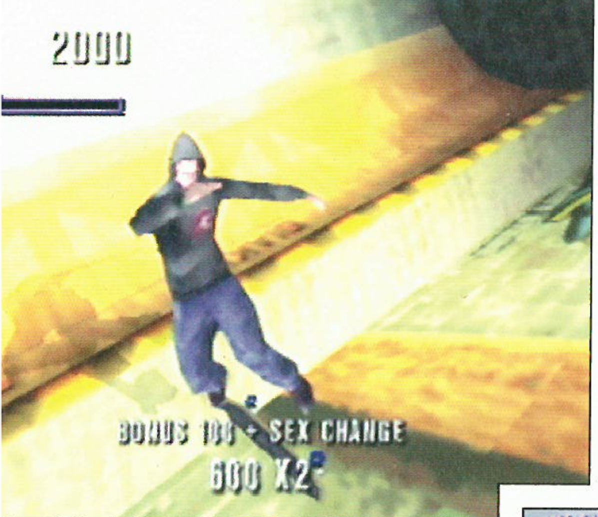


fiche technique

Editeur	Activision
Développeur	Neversoft
Genre	Simu de skate
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegardes
Nbre de skateparks	10
Spécial	Utilise le Rumble Pak
Existe sur	PlayStation

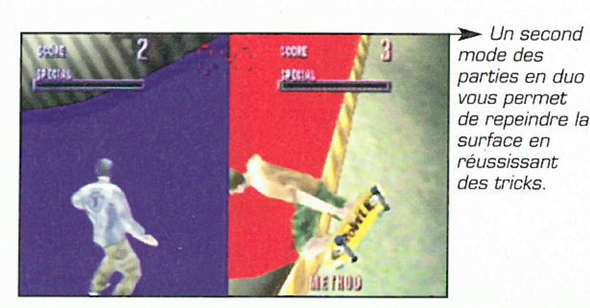


La première aire de street rassemble, dans une pièce, tous les modules principaux (rails et rampes).



c'est que ce dur labeur devra se répéter avec les neuf autres personnages, si vous désirez un jour accéder aux dix pistes dans les autres modes (Free Skate, Single Run...) avec les autres gars ! Parce que les circuits ne se décoincent que pour LE skateur que vous avez utilisé en mode Carrière ! Moi qui ne suis pas une flèche en mathématique, je n'ai pas eu de mal à évaluer l'ampleur de toute la mission qui nous attendait sous le coup de la panique. Dix personnages et dix pistes avec pour chacune cinq épreuves corsées. Soit l'équation suivante : 10 skateparks x 5 défis x 10 skateurs = 500 challenges ! Oui, vous avez bien lu, pour venir à bout du jeu, il ne faudra pas moins de 250 heures à raison d'une demi-heure par épreuve pour compter large (30 minutes x 500 épreuves, divisé par 60 minutes). Je vous rappelle que la multiplication, comme l'addition, est associative et commutative. Sinon, la difficulté excessive du soft repose sur le timing trop serré des runs qui ne vous autorise aucune faute pour des challenges dans lesquels vous devez par exemple totaliser 25 000 points ! Mais comme dit Jésus, la persévérance arrive à bout de tous les problèmes. D'ailleurs, ce n'est pas un dicton du Seigneur mais ce n'est pas grave. Cela dit, Tony Hawk est le must de la glisse que les joueurs attendaient depuis fort longtemps sur N64. Alors pourquoi continuer à se faire des bobos dans la vie réelle, hein ?

Kendy



Un second mode des parties en duo vous permet de repeindre la surface en réussissant des tricks.

Plein de planches à 2 000 balles !

Une option vous offre la possibilité de monter la planche de vos rêves en déterminant le type de truck (suspension dure, molle) ainsi que la couleur de vos roues ! Le pire dans tout ça, c'est que tous les modèles présentés existent dans le commerce du skate et à des prix faramineux ! Pour vous dire, rien qu'avec une planche bien grippée de qualité moyenne, on monte facilement à 1 500 francs ! Grâce à ce titre, vous ferez donc pas mal d'économie. Vive le skate virtuel !





C'est connu, que les skateurs détériorent les architectures contemporaines avec leurs planches. Ici, un centre commercial.

L'orsque vous maintenez les boutons de la tranche, les rotations s'accélèrent.



Notes

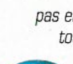

17 Technique
Malgré parfois de légers enchevêtrements de polygones, la réalisation demeure d'excellente facture.


16 Esthétique
Les amateurs de skate reconnaîtront les dégaines de leurs idoles sur roulettes.


18 Animation
La planche effectue des rotations avec réalisme et l'animation des skateurs est détaillée en étapes.


17 Maniabilité
L'interface est la même que sur PlayStation. Les rebelles urbains sont très maniables !


17 Sons
On retrouve les styles musicaux de la culture skate avec du punk et du skate-core. Un régal !


16 Durée de vie
Très difficile, vous ne le finirez pas en une après-midi. Pour débloquer toutes les pistes, il faudra être zen.


Plus
D'énormes possibilités de tricks. Une excellente réalisation.


Moins
Des challenges difficiles. Une limite de temps trop courte.


8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Mais qui diable est Tony Hawk ? Derrière ses allures de dieu tout puissant se cache une véritable légende du skate américain. Là-bas, tout le monde le connaît. Les jeunes le vénèrent en s'habillant comme lui (avec sa marque de vêtement si possible), mieux encore, il est un symbole, un modèle de la réussite U.S. auprès des adolescents. Fort d'un C.V. prestigieux en matière de tricks, il est le grand instigateur des nouvelles et plus audacieuses figures jamais réalisées en skate. Il détient à son actif 35 figures qui portent sa griffe (le Cab Body Varial, Blunt Side To Fakie, etc.). La dernière en date fut effectuée lors des sessions MTV : une rotation monstrueuse appelée le 900 ! L'extra-terrestre de la planche à roulettes ne finira jamais de nous étonner !

L'avis de Kendy

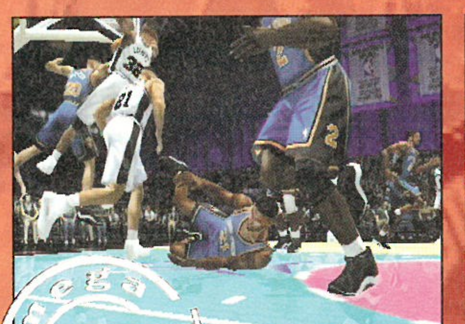
Tony Hawk constitue la meilleure alternative de jeu de glisse du moment sur N64. Fun, complet et très maniable, les skateurs reconnaîtront les techniques d'appuis et les figures. On regrettera son niveau de difficulté très élevé même si grinder ou effectuer des tricks s'avèrent un pur bonheur.

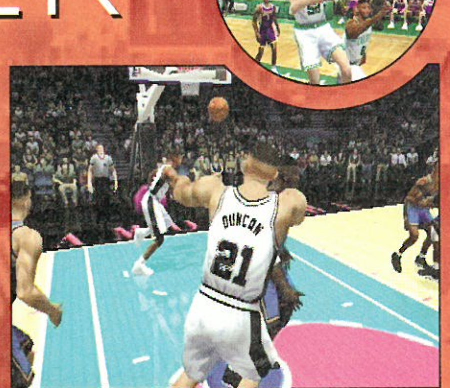
L'avis de Willow

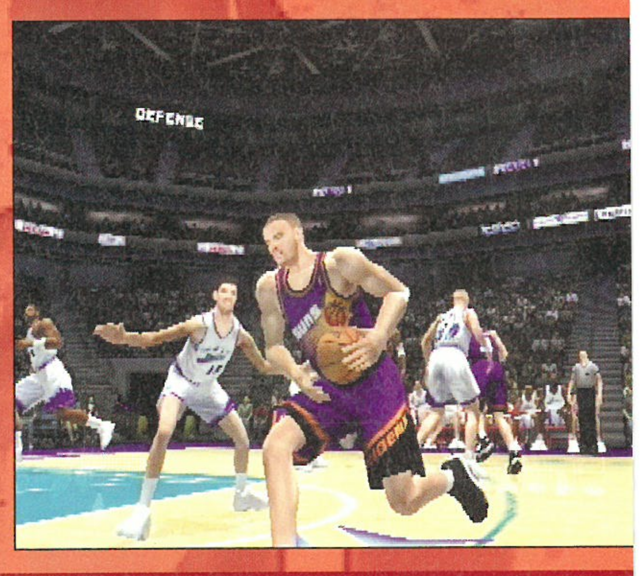
Ouf ! Gros soupir de soulagement ! Le passage sur N64 s'est fait sans douleur. Le titre d'Activision conserve sa technicité et sa maniabilité. Le flou n'envahit pas l'écran malgré l'absence d'une option Ram Pak. Une conversion parfaitement maîtrisée que les amateurs de skate et les fans de glisse en général se doivent de posséder.



NBA 2K



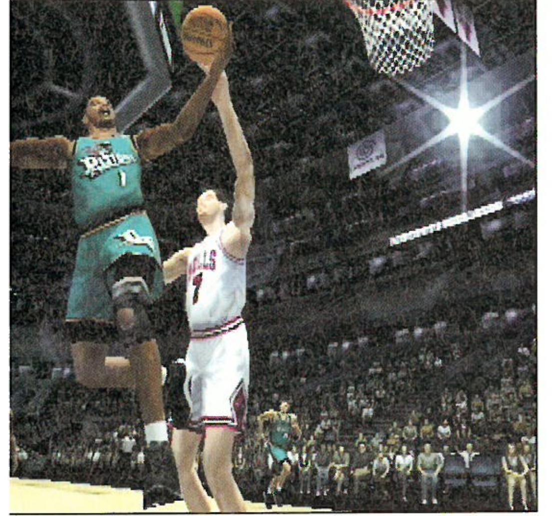




Joypad mega star

Avec NBA 2K, Sega of America nous fait une brillante démonstration de son savoir-faire et par la même occasion des capacités de la Dreamcast. Une simulation de basket particulièrement convaincante et rassurante.

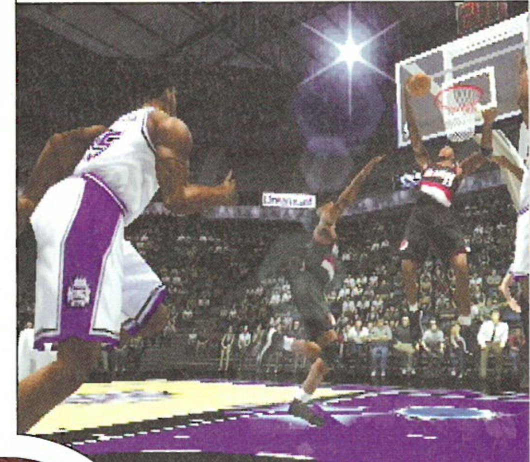
Pour une fois, on peut dire merci aux Américains. Eh oui, il semblerait bien que la Dreamcast doive son salut aux zétazunis. Finalement, l'Histoire se répète, le destin de la 128 bits de Sega rappelle furieusement celui de la Megadrive. Carton aux U.S.A., résultat moyen en Europe et bide commercial au pays du Soleil Levant. Pour entretenir l'enthousiasme du peuple américain, Sega of America a donc tablé sur le sport. Pas très original certes, mais fédérateur donc financièrement rentable. Un genre sûr, quoi. En attendant NFL 2K qui s'annonce fantastique, voici, leur simulation de basket, NBA 2K. La sauce prendra-t-elle sur le vieux continent ? En Europe, la NBA, vous le savez, a un peu perdu de son aura avec le départ de Jordan et les problèmes de grève de l'année dernière. Très franchement, se priver de ce titre sous prétexte qu'il ne s'agit que d'un jeu de basket et que la NBA n'est plus vraiment « hype » serait une grave erreur tant cette simulation est une réussite.

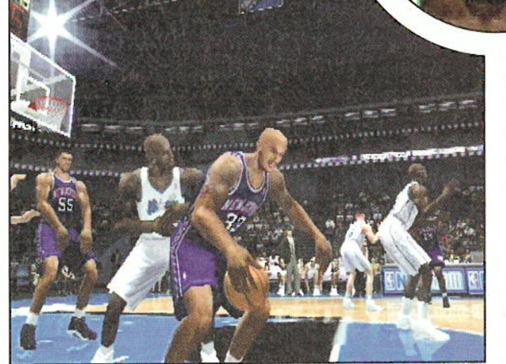


Ohhh baby !

Ce qui frappe d'entrée de jeu, évidemment, c'est la réalisation graphique. Pas de problèmes, les développeurs maîtrisent la bête. En clair, NBA 2K explose tous les standards de qualité actuels... même la version PC de NBA Live 2000 (EA Sports) ne soutient pas la comparaison. C'est incroyable ce qu'on peut faire avec une carte graphique ancienne génération quand on daigne en tirer parti. Bien que les jointures « épaules-tronc » manquent un peu de finition (les programmeurs n'ont pas utilisé la technique du One Body Formation Modeling comme dans Soul Calibur), la modélisation des joueurs force malgré tout l'admiration. Les visages photo-réalistes, sont véritablement saisissants (les basketteurs grimacent sous l'effort, sourient après avoir dunké...), les corpulences des stars ont été respectées (ah, les paluches de Pat' Ewing), les textures de peau très organiques respectent chaque groupe de muscles, les mains ressemblent désormais à de vrais mains et non plus à des pattes de cochon (les doigts sont bien séparés), on peut voir les caleçons d'échauffement sous les shorts, les graphistes sont même allés jusqu'à détailler les semelles des chaussures ! Ce souci du détail se retrouve également dans la représentation des différents stades auxquels les développeurs ont donné un effet de profondeur particulièrement bluffant. Le long de la ligne de touche les coachs s'agitent, crient des instructions, les arbitres suivent l'action en cavalant dans tous les sens ; dans les tribunes, le public (représenté en 2D, fini les plaquages de textures à deux balles) se lève des strapontins lors des phases

Lors des dunks, les visages se déforment sous l'effort, vous entendrez également votre basketteur pousser un cri rageur !





En plus de quelques feintes bien pratiques vous pouvez marcher à reculons et pousser le défenseur.

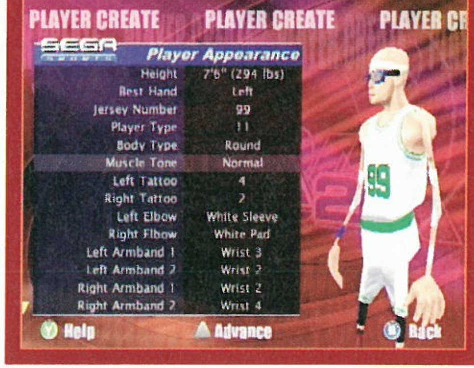
fiche technique

Editeur	Sega
Développeur	Sega Sports US
Genre	Simulation de basket-ball
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegarde
Nbre d'équipes	29
Spécial	Compatible Rumble Pack
Existe sur	Rien d'autre

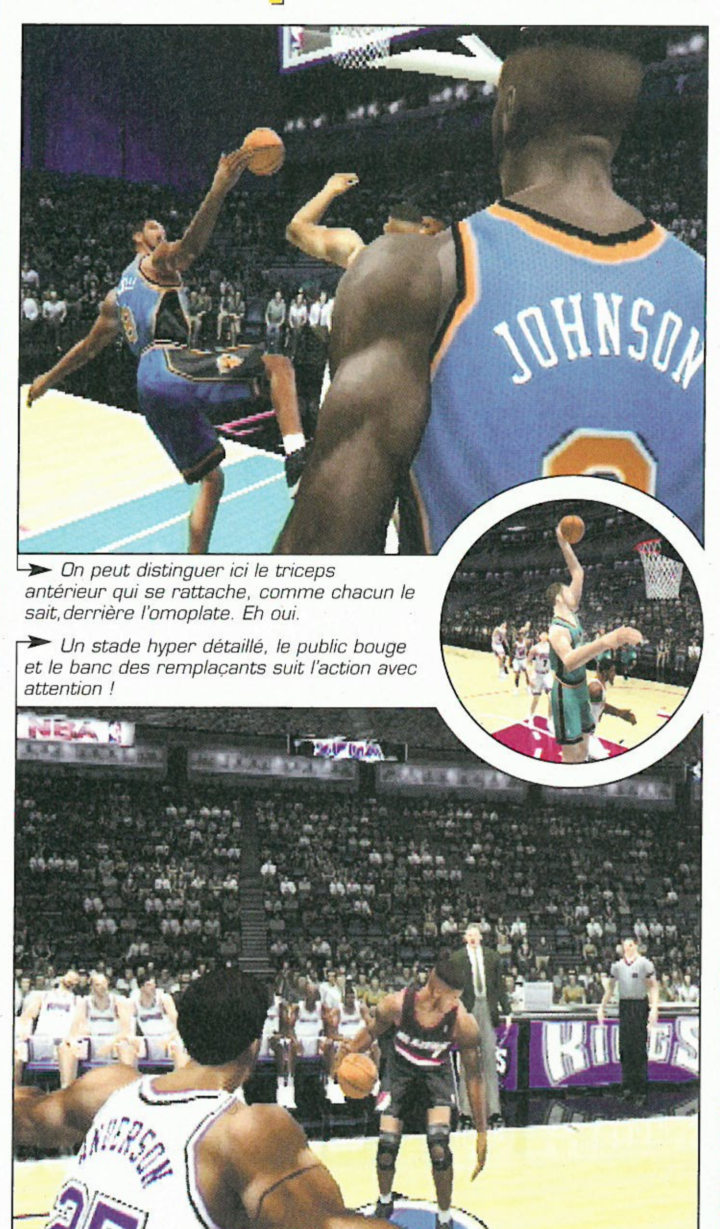
Ma créature à moi !

Le contenu de NBA 2K bien qu'archi complet reste relativement classique : Saison, Play-Off, Training, Exhibition, management (transfert et tout le tralala) ne cherchez pas l'originalité dans les modes de jeu, un jeu de basket, reste un jeu de basket. L'éditeur de joueurs, 128 bits oblige, permet toutefois des petites fantaisies appréciables. Vous pourrez, en effet, tatouer vos basketteurs sur les deux bras avec des motifs plus ou moins tribaux, choisir sa corpulence, sa masse musculaire, la longueur de son short, le modèle de ses shoes ou encore la couleur de son protège-dents. Sympa. Plus délirant encore, vous avez la possibilité de tweaker toutes les parties du corps et du visage (longueur du nez, épaisseur des hanches, etc.). Elle est pas belle ma star de la NBA ? Hein ?





Une simulation classique mais visuellement impressionnante



On peut distinguer ici le triceps antérieur qui se rattache, comme chacun le sait, derrière l'omoplate. Eh oui.

Un stade hyper détaillé, le public bouge et le banc des remplaçants suit l'action avec attention !

de jeu un peu chaudes, applaudit. En regardant bien, on peut même distinguer certains spectateurs boire des sodas ou bouffer des chips (véridique) ! Bref, NBA 2K respire la vie. La motion capture, quant à elle, propose des mouvements variés et naturels, toutefois les liens entre les gestes ne sont pas toujours parfaits, il manque parfois des étapes d'animation, ça aurait mérité un petit coup de « blending » quand même. Mais bon, rien de bien dramatique. Le titre de Sega aurait très bien pu se contenter d'être beau, comme l'insipide Virtua Striker, mais il n'en est rien. Sur le parquet on se régale. Ça speed comme il faut, les commandes répondent sans temps de latence et surtout NBA 2K ne laisse aucune chance au bourrinage ; l'adversaire, hyper réactif, n'hésitera pas à vous arracher le ballon des mains ou à basher violemment vos tentatives de dunk. Et puis, il y a plein de petits plus qui contribuent à faire de ce jeu une grande simulation : les passes n'atterrissent pas systématiquement dans les mains de vos coéquipiers, les trajectoires de balle respectent les lois de la physique, le ballon peut parfaitement être dévié par un pied ou un bras par exemple, enfin les joueurs sautent de manière réaliste : vous ne verrez pas votre basketteur décoller à 3 m du sol, tout est proportionnel. Vous ne pouvez pas non plus enchaîner 5 sauts défensifs d'affilée comme si vous étiez monté sur ressors. En défense, ça change tout. Alors certes, le concept et le contenu n'ont rien de révolutionnaire, mais tout de même quelle réussite !

Willow

Notes




17 Technique
Le public bouge, les arbitres bougent, les coachs bougent, les 10 joueurs bougent sans ralentissement !


18 Esthétique
On fermera les yeux sur les jonctions " épaules-tronc ". Visuellement, on prend une petite claque


15 Animation
La motion-blending aurait gagné à être un peu plus soignée. Gestes variés et réalistes.


18 Maniabilité
Des commandes intuitives, aucun temps de latence. En deux mots hyper jouable


18 Sons
Les basket crissent, les joueurs se parlent, le coach gueule, le public hurle et le commentateur assure !


16 Durée de vie
Des options de jeu relativement classiques mais complètes. En Pro et en All Star le CPU est un adversaire intéressant.

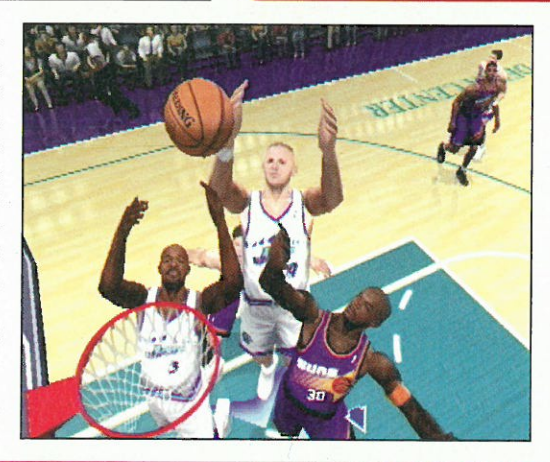

Plus
La réalistation, le gameplay. Un basket vivant et réaliste.

Moins
Motion capture imparfaite
Les raccords épaule-buste..

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Ben heu j'ai pas grand-chose à vous dire si ce n'est qu'on espère tous que Sega distribuera NFL 2K en Europe. Le titre a été présenté au Japon, la presse spécialisée a été plutôt impressionnée. Finalement, Sega n'a pas besoin d'EA Sports.

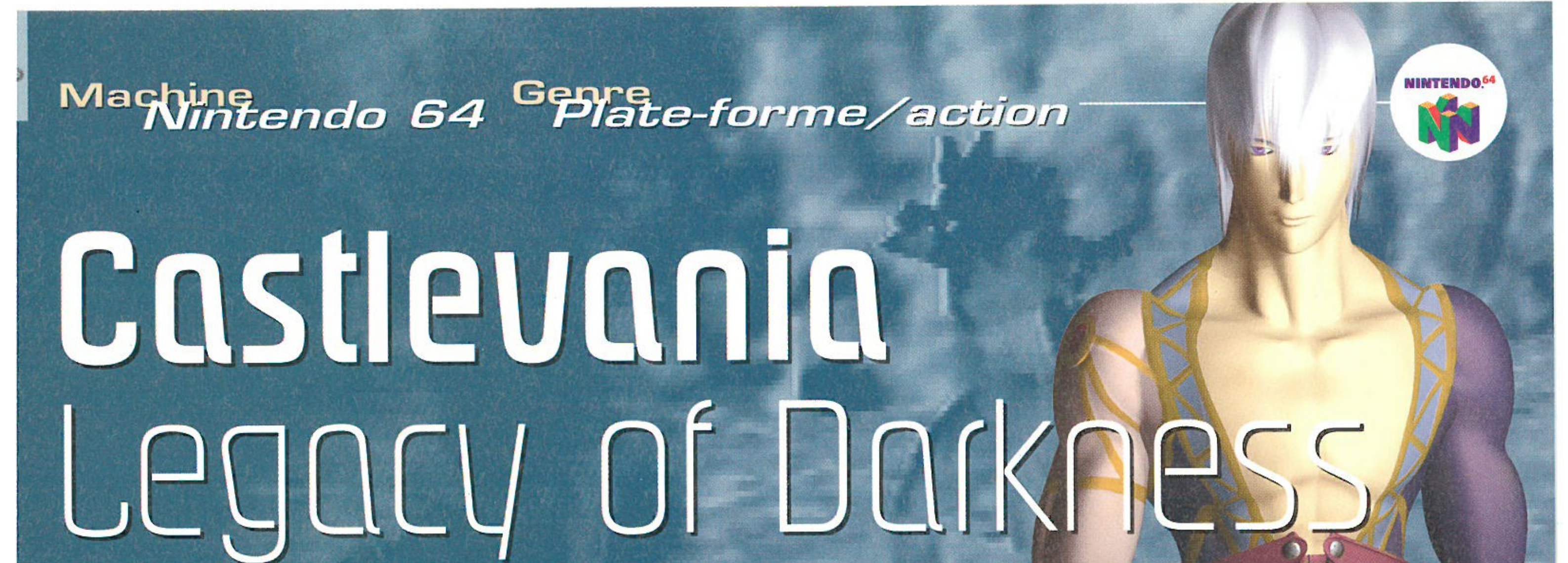


L'avis de Willow

NBA 2K fait incontestablement partie des titres DC à posséder. Cette simulation de basket dispose d'une réalisation technique léchée et propose un jeu technique et réaliste qui ravira les amateurs de sport. Que demande le peuple ? Une grande simulation qui prouve que la DC est une machine compétitive. Raaarghl ! Vivement NFL 2K !

L'avis de Trazom

NBA 2K est un véritable petit bijou graphique. L'impression d'être immergé dans les matchs, aux côtés des stars de la NBA, est très forte. Les actions s'enchaînent facilement (malgré des anims' moyennes) et les vues apportent encore plus de crédibilité à l'ensemble. Un titre incontournable pour les fans de la ligue de basket U.S. !

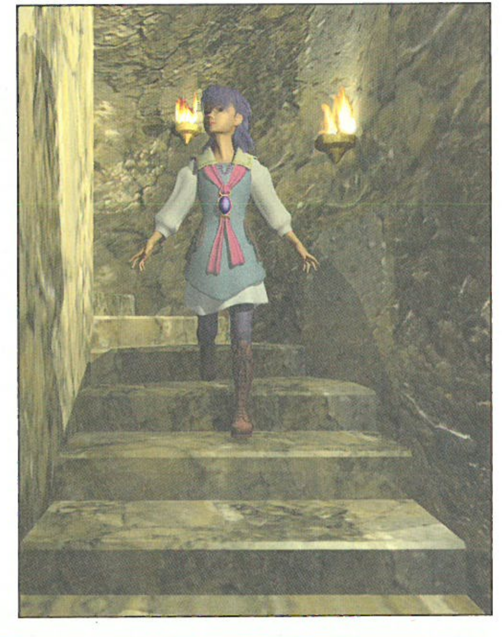


Machine Nintendo 64 Genre Plate-forme/action

Castlevania Legacy of Darkness

Série mythique, Castlevania en impose, avec ses histoires de vampires, de loups-garous et de monstres qu'il faut dompter à grands coups de fouet. Le passage à la 3D - sur N64 - ne s'est pas fait sans que certaines voix de fans s'élèvent, ces derniers ne jurant que par les anciens jeux 2D. Nous allons voir que toutes ces protestations ne sont pas forcément justifiées...

Vous commencez le jeu en incarnant Cornell, un homme-loup doté d'une force appréciable (cela va bien vous servir par la suite) qui découvre son village en proie aux flammes et apprend que sa jeune sœur a été enlevée. Il n'était pas besoin d'aller aussi loin pour vous pousser à combattre les hordes démoniaques responsables de ces faits monstrueux, mais pour le coup, vous êtes on ne peut plus motivé. L'action se situe en fait 8 ans avant celle de Castlevania 64. Les développeurs de jeux - à l'instar de certains cinéastes - ont la curieuse habitude de sortir leurs produits dans un « désordre chronologique » assez amusant. Au cours de votre aventure, vous croiserez des visages bien connus, si vous connaissez bien la série, et pourrez compter sur l'aide de Reinhardt ou bien encore de Carrie (avec lesquels vous pourrez jouer plus tard, voir encart). Sorti de là, le jeu se révèle classique mais innove tout de même juste ce qu'il faut. Explications.





Griffes et pouvoirs magiques

Cornell, en tant qu'être humain aux tendances loup-garouphobes, possède deux attaques de base. Avec la première, il déchire l'air de ses griffes (utile pour le corps à corps) et avec la seconde, il projette une espèce d'onde de choc qui touche les ennemis à quelques mètres de distance. Il peut également se transformer en loup-garou, bien évidemment, mais ses coups ne changent pas : seule leur puissance est augmentée. C'est un peu dommage... Du côté des armes, on retrouve les bonnes vieilles reliques made in Castlevania : couteau, hache, eau bénite et croix. Vous pouvez les utiliser à loisir tant que vous avez en votre possession des joyaux rouges. Si ces derniers, il faut le dire, s'épuisent assez rapidement, ils ont tout de même le bon goût de se trouver un peu partout dans le jeu. On peut donc les gérer facilement... Le côté plate-forme est important ici ; on s'en rend d'autant plus compte que les commandes ne sont pas parfaites. Pourtant, cela ne gêne pas vraiment car le jeu, assez permissif, vous aide quelque peu (par exemple vous sautez de travers, essayez d'accrocher quelque chose et ô miracle, vous vous retrouvez bien en face du rebord lorsque vous l'agrippez). L'un dans l'autre, on ne s'en sort donc pas si mal et la jouabilité n'est jamais tout



STATUS GOOD
GOLD 04100
35
Action view



L'argent que vous ramassez vous sert à acheter des articles auprès de Denon. Ce dernier est un véritable démon (au sens propre) mais il faut croire que l'argent sert aussi en enfer...

fiche technique

Editeur	Konami
Développeur	KCE Kobe (Japon)
Genre	Plate-forme/action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	14
Spécial	Compatible Ram Pak
Existe sur	Rien d'autre

Ce squelette géant est impressionnant certes, mais il est facile à battre, pour peu que vous soyez mobile.

S'il ne se révèle guère innovant, ce Castlevania possède des qualités indéniables, heureusement...



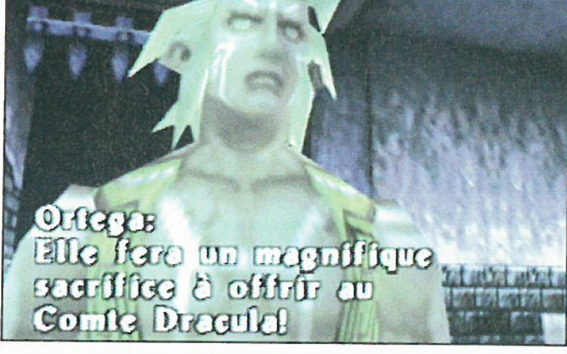
La notion de temps est importante. Par exemple, les portes sur lesquelles se trouve un soleil ne s'ouvrent que le jour...

à fait frustrante. De plus, les points de sauvegarde sont nombreux. La seule possibilité que vous ayez d'être vraiment coincé, en fait, c'est de ne pas réussir à résoudre un problème donné (ne pas trouver la clé qui ouvre telle ou telle porte par exemple). Certains reprocheront - à raison - le peu d'originalités de ce titre, et le fait qu'il ressemble beaucoup à l'épisode précédent. C'est vrai. Il faut avouer que Konami a joué la sécurité et ne s'est pas trop mouillé dans la prise de risque. Néanmoins, ce Legacy of Darkness est tout simplement réussi, et on s'y essaye avec plaisir. Tous ceux qui n'attendent pas davantage d'un jeu devraient donc être ravis...

Chris

Quand c'est fini, ça continue...

Il faut terminer Castlevania : Legacy of Darkness pour en découvrir toutes les subtilités. En effet, la première fois que vous vous essayez au jeu, vous ne pouvez jouer qu'avec Cornell, mais une fois le générique de fin admiré, vous ajoutez Henry à la palette des persos sélectionnables (note : pendant l'aventure de Cornell, vous le sauvez alors qu'il n'est encore qu'un enfant). Sa quête à lui est plus limitée mais elle se révèle importante : vous devez trouver six gamins, disséminés dans six endroits différents, et ce, en l'espace d'une semaine (une semaine dans le jeu hein, pas dans la réalité). Chaque enfant découvert apporte un plus non négligeable : possibilité de jouer avec Carrie Fernandez ou Reinhardt Schneider, ajout du niveau de difficulté hard et nouveaux costumes - donc nouveau look - pour les trois personnages principaux. Voilà de quoi vous motiver pour arriver au bout de votre aventure...



Ortega, ex-ami, croise votre route pour le pire...



Notes

14 Technique
Rien d'extraordinaire ici, si ce ne sont certains ennemis, impressionnants de par leur taille. On apprécie l'ambiance.


14 Esthétique
Les graphismes ne font pas dans le haut de gamme, même s'ils sont acceptables.


16 Animation
En basse résolution, le jeu est assurément fluide. Avec le Ram Pak (8/20) cela devient épouvantable !


15 Maniabilité
Les mouvements sont souvent assez peu précis mais le jeu fait en sorte de « rectifier » vos erreurs, donc...


16 Sons
Réussie, l'ambiance sonore joue pour beaucoup dans l'atmosphère ténébreuse du jeu.


14 Durée de vie
Le jeu n'est pas franchement difficile, mais on peut y rejouer avec différents personnages.


+ Plus
Un jeu agréable et bénéficiant d'une vraie ambiance. Mix équilibré entre action et plate-forme.


− Moins
Animation saccadée avec le Ram Pak. Ce n'est que Castlevania 64 quelque peu remanié.


7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Castlevania : Legacy of Darkness devait s'appeler Castlevania : Special Edition. Et pour cause, ce titre reprend de très nombreux éléments du Castlevania 64 original : le même moteur 3D, de nombreux niveaux, la plupart des armes et monstres... A vrai dire, on ne peut guère conseiller ce titre qu'à ceux qui n'ont pas eu l'occasion de s'essayer à l'épisode premier. Les autres seront déçus, ou alors il faut être un grand fan...



L'avis de Chris

Je vous avoue que je préfère les versions 2D de Castlevania (et en particulier le très réussi Symphony of the Night sur PlayStation). Néanmoins je ne peux m'empêcher de trouver un certain charme à ce titre. La série en est à ses balbutiements en matière de 3D, gageons qu'à l'avenir, sur les nouvelles consoles, elle arrive à se distinguer...

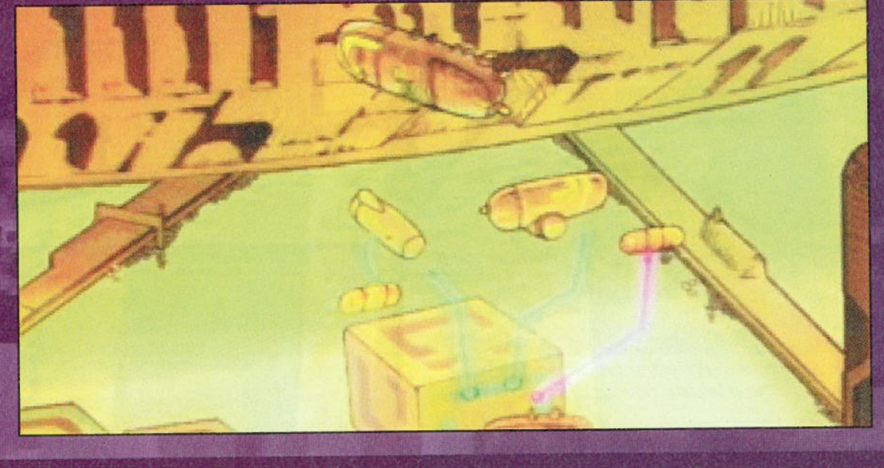
L'avis de Gollum

Grâce à un rythme soutenu et une histoire pas inintéressante, le premier Castlevania sur N64 m'avait bien plu. Ici, au lieu d'une suite, on retrouve finalement une sorte de Director's Cut. Peu d'améliorations mais quelques réglages et surtout un nouveau scénario et perso. Au final l'ensemble reste correct.

Machine **PlayStation** Genre **RPG**



Grandia



Alors que la suite est en développement sur Dreamcast, Grandia vient enfin tâter du joueur PlayStation. Si à première vue, il se peut que le titre soit moins attirant qu'un Final Fantasy, ne vous y trompez pas : c'est du grand RPG !

Nous y voilà. On peut dire ce qu'on veut de la Saturn, en ce qui me concerne j'attendais impatiemment de pouvoir goûter à Grandia, et la venue de cette version Play officielle m'a encore coûté quelques nuits blanches. Un titre en marge de beaucoup de RPG qui se la jouent plus « épiques », mais qui offre tout un tas d'innovations, d'originalités, et une ambiance toute particulière. Petit tour d'horizon.

Au commencement...

Tout débute à Parm, ville portuaire du vieux continent. On découvre une cité bouillonnante d'activités, la caméra s'approche, petit à petit, survolant les rues encombrées. Justin, gamin au style gavrochien, court dans les rues accompagné d'une fillette nommée Sue. Ils cherchent tous deux des « artefacts », planqués par un autre gosse. Le défi concerne une épée/bout de bois, un bouclier/couvercle de poubelle et une armure/vieille chemise, en fait, de simples objets idéalisés par l'imagination des enfants qui se livrent à ce petit jeu. Car le rêve de Justin, et de bien d'autres, est de devenir un Aventurier, avec un grand « A ». Découvrir des objets oubliés de tous, visiter des ruines de civilisations disparues, bref, parcourir le monde. Si le début semble un peu niais, on se prend finalement au jeu, et on commence assez vite à partager les rêves de Justin (NDLR : oh le lourd). Au bout d'une heure de jeu, l'aventure est prête à débuter plus sérieusement. Justin va franchir le pas entre imagination et réalité, et toujours débordant d'enthousiasme, il va s'embarquer pour New Parm, de l'autre côté de la mer. Mais auparavant, il sera fait légataire d'une mystérieuse pierre, rapportée par son père lors d'une de ses aventures. Une Pierre d'Esprit, aux dires de ce dernier, dont l'existence légendaire n'est plus qu'un mythe à peine connu par les plus anciens et les plus chevronnés des aventuriers. Cette relique des temps immémoriaux ouvrira à Justin et à ses amis les portes d'une gigantesque aventure, qui le mènera à la découverte de l'histoire de Grandia...

Ambiance

Beaucoup d'entre vous se diront peut-être que jouer le rôle d'un gamin plein de rêves n'est pas des plus glorifiants. Mais ils se trompent. Si les arguments scénaristiques de Grandia sont effectivement beaucoup plus modestes d'apparence que ceux d'un Final Fantasy, son ambiance n'en reste pas moins prenante. A vrai dire, on se laisse facilement transporter par l'enthousiasme, la fraîcheur et les rêves de Justin. Et s'il est vrai que l'aventure tarde un peu à se mettre en place, lorsqu'elle commence on en finit plus de découvrir de nouvelles choses, des situations humoristiques ou mystérieuses, et de vouloir continuer la quête de la civilisation d'Angelou. Personne n'est jamais revenu de la gigantesque forêt brumeuse ? Qu'à cela ne tienne, on sera les premiers. Et ce « Bout du Monde », ce mur gigantesque, équivalent de la Tour de Babel, doit bien cacher quelque chose de l'autre côté... Pourquoi la Pierre d'Esprit réagit-elle dans certaines situations ? Qui est vraiment Liete, et d'où vient-elle ? Pourquoi l'armée de Garlyle est-elle en mouvement en ce moment, après quoi court-elle ainsi ? Mais surtout, Justin finira-t-il par sortir avec Feena ? Autant de questions qui font progresser l'intérêt du jeu, petit à petit, sûrement, avec force humour, aventure, et découverte. Quand au côté Happy End, permanent, après tout, voilà qui nous change de l'ambiance drama de Final Fantasy ! Mais il faut l'avouer, la principale force de Grandia réside dans ses systèmes de jeu, efficaces, profonds et originaux.

L'escalade du mur du Bout du Monde sera de longue haleine.





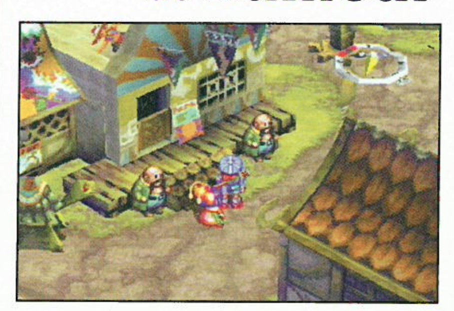
Première rencontre avec la mystérieuse Liete et premières révélations sur la civilisation d'Angelou...

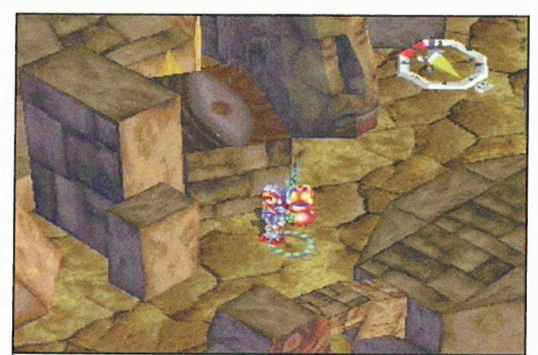


Editeur	GameArts/Ubi Soft
Développeur	GameArts
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Facile
Continue	Sauvegardes
Nbre de CD	2
Spécial	Bah pas grand-chose
Existe sur	Saturn

Le premier « gros » boss du jeu vous permettra de vous affirmer en tant qu'aventurier, pour la première fois.

Ambiance rêve, aventure et humour

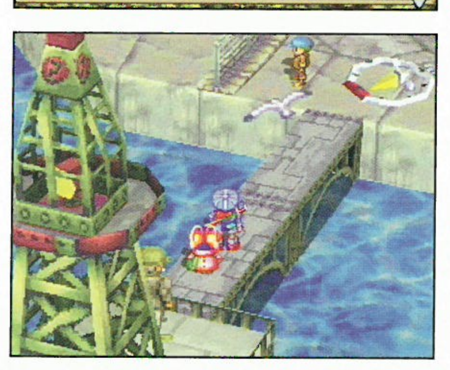




Ces cercles bleus disséminés dans les décors permettent d'éloigner la caméra pour avoir une vue d'ensemble du coin.



Après quoi court donc l'armée de Garlyle ?



Combat et expérience

Je ne vais pas trop détailler les systèmes de jeu ici, les encadrés apporteront les infos nécessaires. A vrai dire, l'ensemble est d'un aspect relativement classique. Mais au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, des conseils et informations divers vous seront prodigués à chaque point de sauvegarde rencontré. Consultez-les avec attention. Grandia regorge de petits détails bons à savoir, et qui peuvent faire la différence face à un boss ou un type de monstre aux capacités gênantes. On retrouve les composantes principales du système : attributs des personnages, niveaux d'expérience, changements d'états bénéfiques ou non, équipement et autres variables. Là où le système se différencie de la masse des productions RPG habituelles, c'est essentiellement sur sa profondeur. Chacune des actions entreprises a une influence sur de nombreux paramètres ; le niveau de la compétence ou de la formule magique concernées, le niveau général du personnage, mais aussi ses attributs, et les techniques utilisées, en elles-mêmes, indépendamment de leur catégorie (compétence ou formule magique). Le système d'expérience lui-même prend en compte d'autres paramètres pour attribuer ses points. Pour commencer, plus un personnage est haut niveau, plus il est difficile de le faire monter, classique. C'est également valable pour les niveaux de ses compétences, de ses formules magiques et de ses techniques (magiques ou non). De plus, le calcul des points dépend également de la difficulté du combat : puissance des monstres, mais aussi la façon dont il est mené. En effet, le personnage qui achève un monstre gagne plus de points que celui qui l'a entamé, par

Système général

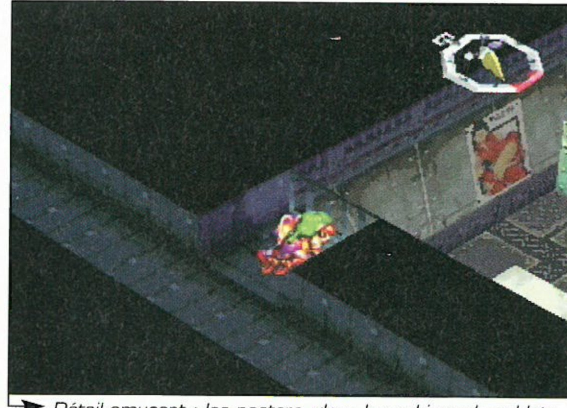
Reste le système d'expérience. Evidemment, c'est toujours la course aux XP (les points d'expérience) et aux niveaux qui régissent la progression des personnages, donc des combats. Mais l'ensemble s'avère un peu plus complexe qu'à l'habitude. En termes de caractéristiques, chaque personnage utilise points de vie, points de magie, mais aussi points de souffle pour les bottes secrètes. A noter que la récupération des points de souffle a lieu pendant le combat, lorsque le personnage subit des dégâts, un peu comme les jauges de furies de Final Fantasy.



Il est important, dans les combats, d'utiliser des techniques variées pour ne pas déséquilibrer vos personnages.



A la fin de chaque combat, chaque technique utilisée augmente en fonction de la difficulté de l'assaut, et de la maîtrise qu'en a le perso.



Détail amusant : les posters, dans les cabines de soldats de l'armée de Garlyle !

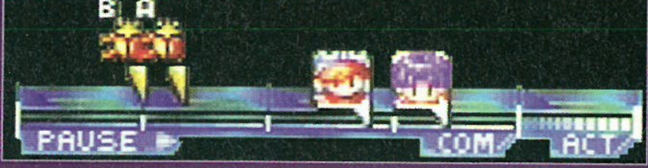
Le combat

A première vue, cette section très importante des RPG n'a pas grand-chose de spécial dans Grandia. Mais en réalité, elle offre un paquet d'innovations et d'originalités. Les actions de base restent les mêmes que dans la plupart des RPG : attaquer, magie, objet, etc. On trouve en plus une section « tactique », qui permet d'automatiser les combats à la convenance du joueur, désireux de gagner du temps dans sa chasse à l'expérience. Grandia reprend le concept de la barre de temps en l'approfondissant nettement.

La barre est la même pour tous les intervenants. Monstres et personnages sont représentés par de petites icônes la parcourant à une vitesse variable (dépendant de l'attribut en question). Arrivé au point « com » (pour commande), on choisit l'action à entreprendre, puis la dernière partie de la barre est parcourue à une autre vitesse, dépendant de la maîtrise de la technique choisie : la première fois que vous lancerez un sort, par exemple, celui-ci sera lent à incanter. De plus, lorsqu'un personnage ou un monstre prend des coups, sa progression sur la barre est temporairement stoppée. S'il se trouvait dans la section action de la barre, il est ainsi possible d'annuler son mouvement en choisissant une action plus rapide que la sienne !







La magie

La magie de Grandia est un peu plus classique que celle des Final Fantasy. Mais son système obéit aux mêmes règles que celles des compétences d'arme, avec quelques détails supplémentaires. Tous les personnages peuvent lancer des sorts, à condition qu'on leur apprenne les formules. Il existe quatre formules : feu, air, eau et terre, les deux premiers correspondant à des formules d'attaque, les deux autres respectivement aux soins et à la défense. Ensuite, un personnage connaissant terre et eau obtiendra des sorts de forêt, eau et vent, des sorts de foudre, etc. Chaque type de formule n'a besoin d'être appris qu'une fois, chacun des sorts de cette formule étant développé au fur et à mesure que le niveau du personnage dans cette discipline augmente. Pour apprendre les formules, il faut trouver des œufs de mana, puis les échanger dans une armurerie. Là où l'ensemble devient très intéressant, c'est que l'utilisation répétée de telle ou telle formule commande également l'augmentation de certains attributs (force, vitalité, etc.), et que le mariage avec certaines compétences d'arme permet le développement de nouveaux coups !



Vous acquerrez la Pierre d'Esprit tôt dans l'aventure. C'est un élément central du scénario de Grandia.

exemple. Bref, un système extrêmement profond et complexe, tout en restant très logique. Une bénédiction pour les fans qui comme moi passent des heures à customiser les personnages, en les développant sur tous les fronts ! Quant au déroulement des combats, s'ils sont moins esthétiques que ceux d'un FF, force est de constater qu'ils sont par contre bien plus dynamiques et réalistes. Plutôt que de se dérouler en une succession d'actions, à tour de rôle, tout a lieu suivant une trame chronologique commune. Les vitesses des actions sont variables, et tout ceci instaure une dimension tactique totalement absente des FF, beaucoup plus bourrins. En un mot : un régal.



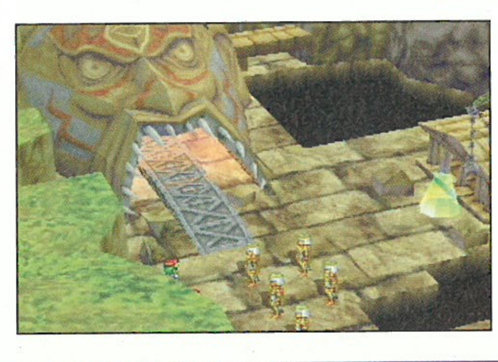
Monstres et boss sont visibles. Pas de combats aléatoires et imprévisibles à la FF !

Justin et Sue à quatre pattes, cherchant la clé du bar perdue par la propriétaire...

A posséder

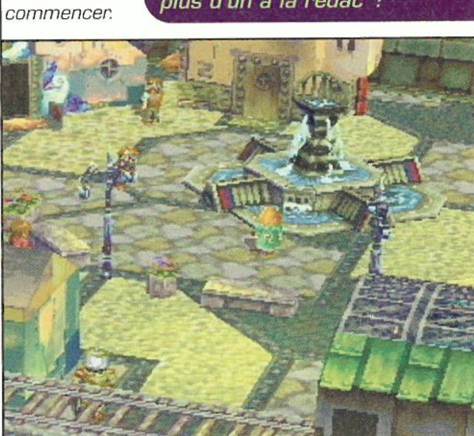
Alors que Final Fantasy joue plutôt sur des scénarios simples, des émotions fortes, et une technique de premier plan, Grandia mise sur la richesse du système, l'esprit de l'aventure et de la découverte, et la fraîcheur de son ambiance et de ses personnages. Comme qui dirait, il y a deux écoles, mais la vérité je vous la livre : n'est pas fan de RPG celui qui n'a pas goûté à Grandia !

RaHaN





La ville de Parm, là où tout va commencer.



Notes

14 Technique
On est loin des FF, mais le moteur reste efficace, de même que l'intégration des sprites dans les décors.

15 Esthétique
Character design discutable, mais décors variés. De très bonnes idées dans l'ensemble.

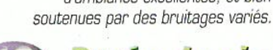
12 Animation
Le côté 3D est fluide, les sprites sont moins travaillés de ce point de vue.



17 Maniabilité
Une interface au poil, un système un peu complexe, mais excellent.



17 Sons
Chapeau bas pour les musiques d'ambiance excellentes, et bien soutenues par des bruitages variés.



16 Durée de vie
On peut compter un minimum de 30 heures de jeu, bien plus si vous souhaitez pousser les persos aux maximum.



Plus
Le système et les combats. Le scénar frais et entraînant.



Moins
Un peu vieux techniquement. L'interface Memory Card, lente.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La suite de Grandia, fort logiquement appelée Grandia 2 (cf. News Japon), est en cours de développement chez GameArts. Pour le moment, seule la Dreamcast est concernée par cette sortie, programmée pour cet été. Un titre qui en fait baver plus d'un à la rédac' !

L'avis de RaHaN

Grandia offre une expérience RPG nouvelle. La richesse de son système permet de pardonner ses quelques faiblesses techniques, et les personnages invitent le joueur à partager les grands rêves d'aventure suscités par le scénario. Un titre en marge des RPG habituels, qui vaut vraiment la peine d'être découvert par les fans du genre.

L'avis de Greg

Grandia, c'est un peu comme une bonne purée un soir d'hiver bien rude. Avec beaucoup de fromage fondu et une noisette de beurre. Le système de combats excellent et le scénario, naïf et chevaleresque à la fois, transportera les joueurs les plus exigeants. Attention toutefois, l'ambiance bon enfant pourra refroidir les plus hardcore d'entre vous



BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

JP352

❑ **Oui, je profite de votre offre spéciale rentrée pour m'abonner 1 an (11nos) à Joypad au prix de 289 F seulement au lieu de 427 F, soit 138 F d'économie !**
Je recevrai en cadeau la sacoche Joypad

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL └─┴─┴─┴─┴─┘ VILLE ....

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° └─┴─┴─┴─┘ └─┴─┴─┴─┘ └─┴─┴─┴─┘ └─┴─┴─┴─┘

Expire le └─┴─┘ └─┴─┘ Date de naissance └─┴─┴─┴─┴─┴─┘

Signature :

Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Vous recevrez votre sacoche 3 à 4 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11Nos) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers sur demande au 01 55 63 41 14. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Toutes les sorties Game Boy Color



Rayman va surprendre les possesseurs de la GBC par sa maturité et sa réalisation sophistiquée ! Attention les yeux ! On n'y croiyait pas ! Comment la petite portable de Nintendo allait-elle rivaliser avec la 32 bits de Sony ? Pourtant tout est là ! Ou presque.

Rayman

Le monde super enchanté de Rayman est encore dans la galère ! Les Lums se retrouvent pour la millionième fois emprisonnés dans des cages très spartiates, et l'ami Rayman doit, bien entendu, les libérer pour donner un sens à sa vie. En fait, l'adaptation de Rayman sur Game Boy Color ne reprend pas ses dernières aventures sur Dreamcast et N64, mais la précédente en 2D, sortie il y a des lustres sur PlayStation. Ce qui nous garantie une production particulièrement chiadée au regard du jeu original.

Un jeu classique mais efficace

Rayman possède un concept assez œcuménique puisque vos objectifs se résument à traverser les niveaux ou récolter des clés. Votre personnage bénéficie d'une panoplie de mouvements assez conventionnels qui lui permettent de sauter, donner des coups de poing ou encore ramper. Vous pourrez de temps à autre vous heurter à quelques petites énigmes de recherche, qui se résolvent d'ailleurs assez rapidement en donnant des coups de poing dans des plates-formes spéciales qui font apparaître d'autres promontoires, ou en trouvant l'astuce adéquate pour atteindre des lieux auparavant inaccessibles. C'est somme toute assez classique, mais toujours d'actualité et plutôt amusant.



Vous pouvez vous accrocher aux bordures des plates-formes ou de certains éléments. De la défenestration préventive en somme...







Prenez garde de passer très rapidement sur les plates-formes dorées ! Elles s'écroulent lorsque vous restez trop longtemps dessus.

Une réalisation grandiose

Si le soft ne se démarque pas de ses concurrents (Mario et compagnie) par son principe basique, en revanche, il fait furieusement la différence au niveau de la réalisation. La palette de couleurs de la portable de Nintendo est fortement optimisée et offre des graphismes d'une finesse et d'une qualité incroyable, toutes proportions gardées. On a l'impression de voir un titre 16 bits Megadrive tournant sur une console minuscule ! Une chose est certaine : vous ne verrez aucun jeu de plate-forme sur le marché aussi beau que ce Rayman GBC et proposant en sus un réel gameplay et un véritable plaisir de jeu. Sans aucun doute le meilleur soft de plate-forme du moment, en attendant d'autres productions fort attendues (cf. News Europe) !



Dans ce niveau, l'eau monte et vous pousse à une ascension fulgurante vers les sommets !



Les graphismes et les animations sont dignes d'un dessin animé !

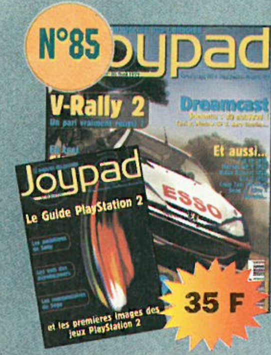
Editeur : Ubi Soft
Developpeur : Ubi Soft
Genre : Jeu de plate-forme

Note 8

UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



Evénements et reportages : Gran Turismo 2 (PS), Driver (PS), Monaco GP 2 (N64, PS, DC)...
Zooms : Sega Rally 2 (DC), Fianl Fantasy VIII (PS), Bloody Raor 2 (PS)...
Tests : Metal Gear Solid (PS), FIFA 99 (N64), Zelda (GB Color), Mario Party (N64)...
Sol + Tips : Akuji the Heartless (PS), S.C.A.R.S. (N64), Iznogoud (PS), Turok 2 (N64)...
Anim'paad : Yu-gi-oh, You're under Arrest, Noritaka, L'Empire des Cinq (vidéo).
Joypad Achats : Les volants.



Cadeau exceptionnel : supplément de 32 pages sur la PlayStation 2
Evénements : Shenmue (DC), Shadowman (N64), Carrier (DC)
Reportage : V-Rally Championship Edition 2 (PS)
Zooms : Power Stone (DC), Silent Hill (PS), Monaco GP Racing Simulation 2 (DC)...
Tests : Monaco Grand Prix RS2 (PS),T'ai Fu (PS), Ridge Racer Type 4 (PS)...
Sol+Tips : Nascar Racing'99 (N64), Marvel Super Heroes vs Street Fighter

énement : Tekken sur PlayStation (PS), Soul Calibur (DC), Métropolis Street Racer (DC)
Reportage : Star Wars, toute la saga en jeux vidéos !
Zoom : Blue Stinger (DC), Saga Frontier 2 (PS)...
Tests : Bloody Roar 2 (PS), Castlevania 64), Warzone 2100 (PS), R-Type Delta (PS), Need for Speed 4, Bomberman...
Sol+Tips : Rally Cross 2 (PS), Rollcage (PS), Marvel vs Capcom (DC)...



Evénement : Dino Crisis (PS), WipEout 3 (PS), V-Rally Championship Edition 2 (PS)...
Reportage : Metropolis Street Racer (DC), l'E3, l'Eldorado du jeux vidéo
Zoom : Dance Dance Revolution (PS), Bust a Move 2 (PS), Rasetsu No Ken (PS)...
Tests : Driver (PS), Vigilante 8 (N64), Anna Kournikova's Smash Court Tennis (PS)...
Sol+Tips : Vigilante 8 (N64), Gex contre Dr Rez (PS), WipEout (N64)...

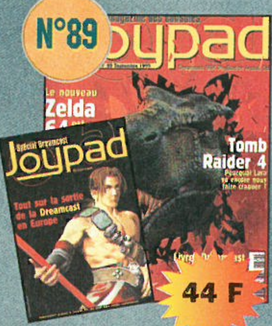






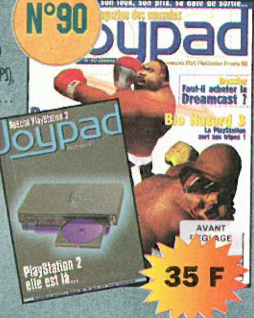


Evénements : Final Fantasy 9 (PS), Crash Team Racing (PS)
Reportage : Fear Factor
Zooms : Ace Combat 3 Electrosphere (PS), Final Fantasy Collection (PS), Pokemon Pinball (GBC)...
Tests : V-Rally Championship Edition (PS), Silent Hill (PS), Syphon Filter (PS), Ape Escape (PS)...
Sol + Tips : R-Type Delta (PS), Turok 2 (GBC), MicroMachines 64 Turbo (N64)...



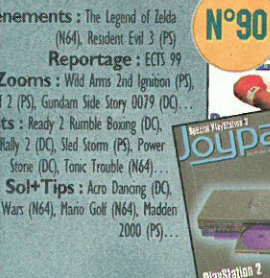
Evénement : Ready to Rumble Boxing (DC), Tomb Raider la Révélation Finale (PS), Tarzan (PS)
Reportage : Rayman 2, the Great Escape (N64, PS, DC)
Zoom : Guitar Freaks (PS), Grandia (PS), Vandal Hearts 2 (PS)...
Tests : Legacy of Kain Soul Reaver (PS), Wip3out (PS), X-Files (PS)...
Sol+Tips : V-Rally (GBC), WipEout 64 (N64), Quake 2 (N64), Running Wild (PS)...

nements : The Legend of Zelda (N64), Resident Evil 3 (PS)
Reportage : ECTS 99
Zooms : Wild Arms 2nd Ignition (PS), 2 (PS), Gundam Side Story 0079 (DC)...
ts : Ready 2 Rumble Boxing (DC), Rally 2 (DC), Sled Storm (PS), Power Stone (DC), Tonic Trouble (N64)...
Sol+Tips : Acro Dancing (DC), Wars (N64), Mario Golf (N64), Madden 2000 (PS)...



Evénements : Donkey Kong 64 (N64), DroneZ (DC).
Zooms : Bio Hazard 3 (PS), Climax Landers (DC), Front mission 3 (PS) Galerians (PS)...
Tests : Rayman 2 (N64), Worms Armageddon (PS), FFVIII (PS), Knock Out Kings 64 (N64), FIFA 2000 (PS), No Fear (PS)...
Sol+Tips : WCW Mayhem (N64 et PS), Re-volt (N64), Centipede (PS), South Park (PS), Soul Reaver (PS)...







Reportage : Die Hard Trilogy 2 (PS).
Dossiers : Noël 99 Une moisson de cadeaux, Le Net et la Dreamcast.
Zooms : Silent Bomber (PS), Dewprism (PS), Jojo's Bizarre Adventure (PS)...
Tests : Tomb Raider 4 (PS), Soul Calibur (DC), Medal of Honor (PS), Donkey Kong 64 (N64) L'Amerzone (PS), Starcraft 64 (N64)...
Sol + Tips : Ready 2 Rumble Boxing (DC), Tony Hawk's Skateboarding (PS)...



Cadeau : booklet 32 pages Le Guide des Jeux de l'An 2000
Evénements : Gran Turismo 2 (PS), Crazy Taxi (DC), MediEvil 2 (PS), MDK 2 (DC).
Zooms : Chrono Cross (PS), Maken X (DC), Virtual On (DC)...
Tests : F1 World Grand Prix (PS), Ace Combat 3 (PS), Resident Evil 2 (N64), Tignes MTV (PS), NFL Quarterback (DC)...
Sol + Tips : NFL Xtreme (PS), Stunt Copter (PS), GTA 2 (PS)...

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRES L AUTRES...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

- Je commande le(s) numéro(s)
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93

A 35 F le numéro (frais de port gratuit).

soit un total de ....

RANGEZ VOS MAGAZINES

- Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité

soit un total de ....

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE JOYPAD : ....

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....
....

ENVOYEZ-NOUS TOUT CA SOUS ENVELOPPE

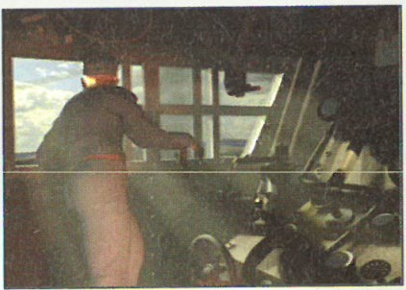
Toutes les sorties européennes

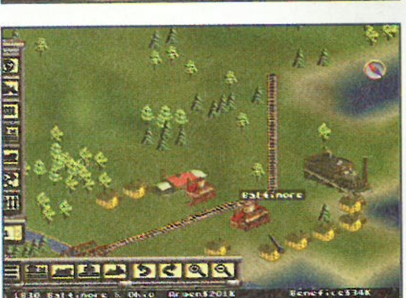
Ben oui, ça arrive ! Des jeux à foison ce mois-ci et je peux vous assurer que c'est pas de la daube ! ISS Pro Evolution (PS), Resident Evil 3 (PS), Crazy Taco (DC) ou encore Rayman 2 (DC), que du bon j'vous dis ! Bien sûr, comme toujours, le sublime côtoie le médiocre et parfois même le ridicule. Que voulez-vous, tant qu'il ne tue pas (le ridicule)... Mais nous veillons au grain, comme toujours et ce n'est pas demain la veille que nous mettrons des notes complaisantes ! Et là, tout est dit.

Railroad Tycoon II

Bien connu des possesseurs de PC - enfin, disons de ceux qui s'intéressent à ce genre très particulier - Railroad Tycoon II est, en fait, un « simulateur de gestion de voies ferrées ». L'épopée du chemin de fer commence ici en 1800 et se termine de nos jours. Vous évoluez sur différentes cartes, différents continents et devez à chaque fois installer des gares, gérer vos trains, poser vos rails en suivant les meilleurs itinéraires possibles etc. C'est assez passionnant - les cartes sont parfois immenses - mais on sent que l'interface est, à la base, étudiée pour le monde du PC. L'utilisation de la souris se révèle précieuse. De plus - détail quelque peu embêtant - les informations qui apparaissent à l'écran s'avèrent vraiment difficiles à lire, à la longue (polices de caractères un peu petites, trop grand nombre d'infos...). Au-delà du plaisir que l'on peut avoir à s'essayer à RT2 sur PlayStation, on se dit que, malheureusement, cette console n'est pas vraiment faite pour supporter ce genre de jeu. Graphiquement c'est vraiment limite, quant à l'ambiance sonore, elle est réduite à son minimum. Alors, évidemment, il y a ceux qui accrocheront et passeront des heures dessus. Il n'y en aura pas beaucoup mais il y en aura. Ceux-là même qui n'ont pas la chance de posséder un PC...

Chris



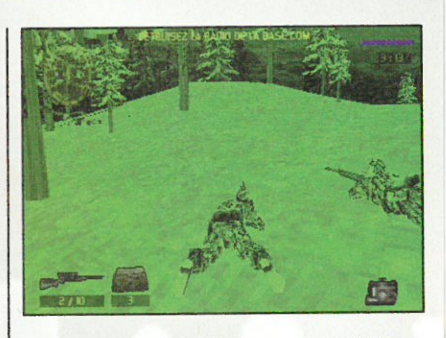




5 — *Editeur : Take 2* — *Machine : PlayStation*

Special Ops

Ralalala, il suffit que je dise que Special Ops a disparu de la circulation (cf dossier jeux de guerre, Joypad 94) pour que, quelques semaines plus tard, il tombe comme une fleur sur le bureau du rédacteur en chef ! Mea culpa, mea culpa, je mérite un coup de martinet. Hum ! Pour la petite histoire, sachez que cette simulation de commando, développée par Zombi, est sortie sur PC il y a environ un an et demi. Le jeu n'avait pas autant marqué les esprits que le mythique Rainbow Six. Dans Special Ops, vous n'incarnez pas des SWAT mais des rangers au service de la CIA. L'architecture du jeu est très proche de Hidden & Dangerous. Vous disposez d'une vue à la première et à la troisième personne. Vos hommes (vous dirigez deux bêtes de guerre) peuvent effectuer de nombreux mouvements (s'agenouiller, rouler sur le sol, courir baissés, ramper) et utiliser tout un arsenal d'appellation d'origine contrôlée. Enfin, il est possible de donner des ordres à



son coéquipier. Séduisant, non ? Hélas, toutes les missions sont chronométrées, on n'a pas le temps de jouer furtivement. Du coup, Special Ops devient un bête shoot sans finesse. A cela s'ajoute des problèmes de jouabilité : on voit les soldats ennemis au dernier moment et le coéquipier n'est pas franchement très loquace. Bref, les jeux de commando sur Play, ce n'est pas trop ça...

Willow

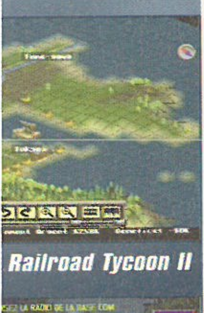


3 — *Editeur : Take 2* — *Machine : PlayStation*

Armorines



Acclaim et la PlayStation : une longue histoire de ratés. 3e essai, 3e plantage ! Armorines succède fort dignement à Re-Volt et Shadow Man dans la série des softs poussifs en provenance de chez eux. Je passerai rapidement sur le scénario-prétexte et le design à la Power Rangers des héros, pour passer directement à ce qui achève le titre : une réalisation plutôt poussive et un intérêt assez discutable face à la concurrence des FPS (First Person Shooter). Pourtant, les insectes à la Starship Troopers sont plutôt hargneux et bien animés, mais la maniabilité incertaine et les ralentissements intempestifs démotivent rapidement le joueur en mal de



Railroad Tycoon II



Special Ops



sensations fortes. Une excellente idée cependant : un mode 2 joueurs en coopératif qui, ma foi, nous aurait bien plu s'il y avait eu autre chose pour l'alimenter. La version N64 devrait être nettement plus agréable, et Vanishing Point marquera peut-être la fin de la série noire pour Acclaim.

RaHaN

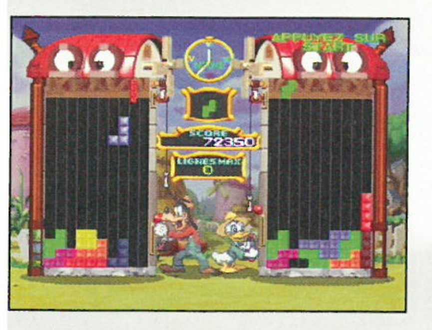
4 **Editeur : Acclaim**
Machine : PlayStation

Défi au Tetris Magique



De Magical Tetris sur N64, le titre se voit transformé en Défi au Tetris Magique pour la mouture Play. Vous me direz, ça en jette vraiment plus ainsi ! On pourra toujours s'affronter dans des joutes intellectuelles à grands coups de briques, avec les personnages de l'étrange et naïf univers Disney. Scénarisé à la manière d'un soap opera de seconde zone, les événements les plus banals soient-ils, seront prétextes à des conflits de puzzles. Fabriquer un gâteau, alimenter une chaudière, toutes les actions ne seront que des métaphores détournées pour assister à des batailles de Tetris se déroulant dans de hautes sphères invisibles aux yeux des personnages. Et là, ça vous prend furieusement la tête ! Bon sinon, on a droit à de nouvelles pièces qui ajoutent du piment aux parties, ainsi qu'à plusieurs modes de jeu passionnants. Parmi eux on notera une option d'endurance ou encore l'up-down, qui rajoute à votre adversaire des briques lorsque vous formez des lignes de votre côté. En bref, c'est captivant, intéressant et en plus, agréable pour les yeux. Un excellent choix pour les fous de la réflexion !

Kendy



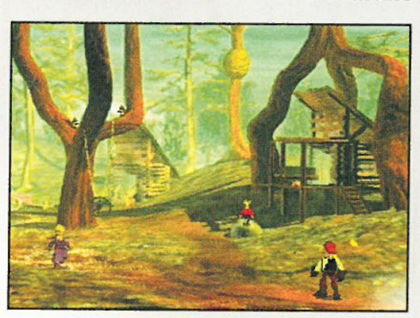
7 **Editeur : Disney Interactive**
Machine : PlayStation

Shadow Madness



Pire que tout, dans le jeu vidéo, dès qu'une idée marche, tout le monde la repompe à qui mieux mieux. Shadow Madness reprend à 100 % le style graphique et technique de Final Fantasy 7, sans en égaler pour autant ni la qualité ni la beauté. Les personnages manquent de charisme, le système est relativement classique et le scénario plutôt cliché. Toujours est-il que, pour les fans de RPG qui en bouffent treize à la douzaine, ça fait toujours un bon moment à passer. Cependant, si vous ne l'avez pas encore fait, allez plutôt voir du côté de Grandia, qui offre originalité, ambiance et qualité. Shadow Madness n'est pas un mauvais jeu, pour sûr, mais il n'est pas non plus celui qui vous laissera les souvenirs impérissables d'une aventure hors normes ! Et puis là, je reluque les photos de FFIX, X et XI, et je me dis que, forcément, il y a autre chose dans la vie...

RaHaN





5 **Editeur : Sony C.E.**
Machine : PlayStation

Legacy of Kain : Soul Reaver



C'est vraiment énervant de ne pas pouvoir développer ce test. Ce sera donc Rayman 2 Dreamcast qui bénéficiera des pages qui nous restent... Tant pis. Toujours est-il que ce Soul Reaver est une belle réussite. On regrettera, bien entendu, que la Dreamcast n'ait pas pu bénéficier de la version longue du jeu, toujours prévue pour on ne sait quand sur PlayStation. En dehors de cela, c'est du « must have » : le jeu est extra, évidemment, et techniquement parfait. L'adaptation est encore plus belle que la version PC, sans problème ! Les couleurs sont plus profondes, les modèles 3D de Raziel, de certains ennemis et de Kain ont été révisés à la hausse. En un mot comme en cent, c'est une fois de plus sur Dreamcast, après Re-Volt, Ready 2 Rumble et Shadow Man, qu'on bénéficiera de la meilleure version d'un titre. Seul point noir : cette foutue manette Dreamcast qui souffre de deux boutons manquants. Du coup, l'utilisation des glyphes et la rotation des caméras se trouvent sur le pad directionnel et ça, c'est un peu galère. Rien que pour ça, je maudis Sega et leur manette à « balle-deux »... Mais le verdict est clair : courez l'acheter !

RaHaN



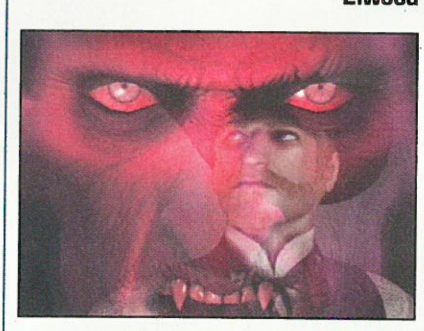
9 **Editeur : Eidos**
Machine : Dreamcast

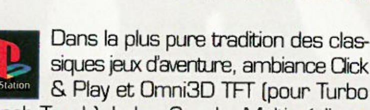
Dracula



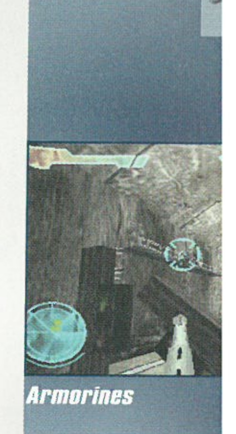
Dans la plus pure tradition des classiques jeux d'aventure, ambiance Click & Play et Omni3D TFT (pour Turbo French Touch), Index, Canal + Multimédia et France Telecom (belle brochette, non ?) revisitent en version interactive le mythe de Dracula. Reprenant dans les grandes lignes la trame du roman de Bram Stocker (1897), cette production visuellement très classe vous place dans la peau de Jonathan Harker, jeune fou parti affronter seul les rigueurs des Carpathes pour arracher sa dulcinée, Mina, des griffes acérées du terrible Comte. Servi par un background aussi riche que déjà vu, le jeu ressemble comme deux gouttes de sang chaud à l'Amerzone (voir Joypad N°92). Au programme donc, débauche de somptueuses cinématiques (stockées sur 2 CD !), design soigné, ambiance sonore discrète mais efficace, déplacement image par image dans des décors d'où suinte l'angoisse et le Mal, possibilité de déplacer son regard à 360° (c'est ça l'omni 3D, chère à Cryo), interaction avec l'environnement via un curseur... Dracula ne s'embarrasse pas d'innovations et va droit à l'essentiel : un gameplay basique, limite rétrograde, mais une ambiance réussie, pour qui apprécie les contes fantastiques en général et le mythe de Dracula en particulier... Bref, même si à mon goût cette production n'est pas aussi trippante que l'Amerzone, elle n'en demeure pas moins suffisamment intéressante pour charmer les fans d'aventures mystiques...

Elwood

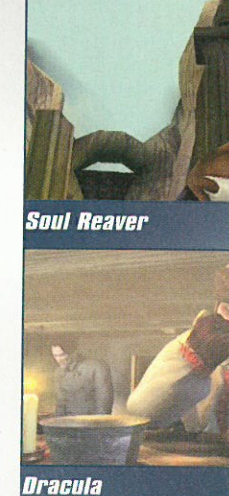




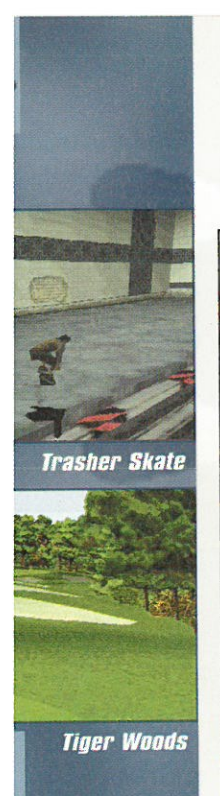
6 **Editeur : Index**
Machine : PlayStation


Armorines


Shadow Madness


Soul Reaver

Dracula


Trasher Skate

Tiger Woods

Trasher Skate & Destroy

Pas de problème, Z-Axis maîtrise son sujet, les développeurs connaissent bien l'univers du skate, malheureusement, ça ne suffit pas. Malgré un pannel de tricks relativement étendu et quelques très bonnes idées comme la possibilité de casser sa planche, les courses-poursuites avec les flics et leurs clebs en fin de run, la prise en compte des blessures et des challenges en mode 2 joueurs plutôt originaux (genre : réaliser la chute la plus spectaculaire, le grind le plus long, etc.), il manque à Trasher Skate & Destroy l'essentiel : un bon gameplay. Ici, tout est lourd et mou : les mouvements des skaters sont moins bien décomposés que dans Tony Hawk's Skateboarding, leurs attitudes ont moins de style, certaines manip' demandent 24 doigts pour un résultat souvent décevant et l'on ne retrouve à aucun moment l'efficacité graphique du titre d'Activision. Dommage, à la base ce titre disposait d'un réel potentiel.

Willow

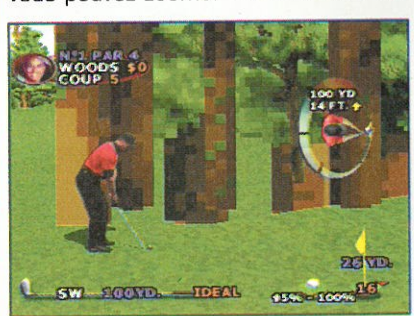


5 — Editeur : Take 2 — Machine : PlayStation

Tiger Woods PGA 2000

Cette suite des passionnantes aventures bourgeoises de Tiger Woods recèle une quantité monstrueuse de modes de jeu qui le rendent furieusement complet. Le titre se tourne plutôt vers la simulation avec des paramètres aussi pointus que la gestion du vent ou les multiples effets au swing. En fait, TG 2000 aurait de quoi séduire les doigts dans le nez les férus de ce type de jeux s'il ne présentait pas des petits défauts assez contrariants. Par exemple, vous pouvez zoomer ou dézoomer sur votre golfeur pour obtenir un champ de vision plus vaste et mieux calculer la puissance de votre tir. Cette opération ne s'effectuera pas sans heurt puisque la représentation du terrain s'affichera par à-coups ! De plus, il vous arrivera de ne plus rien distinguer de la surface du green lorsque vous vous trouverez trop près d'un arbre. Le feuillage touffu des arbustes vous masquera totalement votre personnage, et vous forcera à tirer à l'aveuglette ! Ce qui est d'autant plus regrettable que le système de jauge du swing s'avérait convivial et offrait au titre une jouabilité excellente. Quelle déception !

Kendy



5 — Editeur : E.A. Sports — Machine : PlayStation

Supercross 2000

Une licence pour les motos, une licence pour les circuits et une autre pour ces messieurs les pilotes, c'est bien là les seuls points positifs de cette « simulation » de Supercross. Eh oui, ça arrive même aux meilleurs de pondre de grosses daubes. Pour le coup, EA Sports a réussi une bien belle performance. On a d'ailleurs beaucoup de mal à comprendre comment avec autant de frics et de moyens, un éditeur peut foirer à ce point un titre ! Un vrai festival de ratés : le moteur graphique affiche des textures en 8 couleurs avec une dominante de marron (tiens ça me rappelle vaguement quelque chose !), les motos donnent l'impression d'avoir été modélisées par les habitants de Legoland, les sons des moteurs vous rappelleront les meilleurs moments de Massacre à la Tronçonneuse et bien sûr comme si ça ne suffisait pas la maniabilité de Supercross 2000 pue. Vos cylindrées ont l'inertie d'une péniche, les développeurs n'ont même pas eu la présence d'esprit d'intégrer une touche de dérapage. Un titre bâclé à éviter coûte que coûte même sur le marché de l'occasion !

Willow

3 — Editeur : E.A. Sports — Machine : PlayStation

Cool Boarders 4



Franchement, j'ai toujours eu un peu de mal avec la série des Cool Boarders. Pourtant, chaque année, c'est le même scénario, le jeu se vend de façon plutôt honorable. Va comprendre Charles. Ce quatrième volet se démarque à peine des précédents opus. Les développeurs de 989 Studios ont juste revu l'interface des tricks, cette fois beaucoup plus proches de Cool 2, ajouté un mode Trick-Contest (repompé lui aussi sur Cool 2 !) et parsemé les pistes de poudreuse (l'effet est totalement raté). Hormis ces quelques « changements », Cool 4 n'offre rien de bien folichon ; les riders ressemblent à des lutins, leurs attitudes manquent cruellement de naturel, les pistes sont toujours aussi plates et le tout manque de patate. Reste des possibilités de tricks assez larges et des modes de jeu relativements complets. Je sais que ce n'est pas tout à fait la même chose, mais Tony Hawk's Skateboarding se révèle cent fois plus amusant et intéressant. Maintenant, s'il vous faut absolument un jeu de snow pour passer l'hiver, il est préférable de se laisser tenter par Tignes MTV Snowboarding. Là au moins vous aurez l'impression d'être à la montagne !

Willow

4 — Editeur : Sony C.E. — Machine : PlayStation

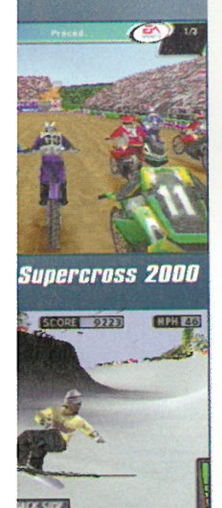
Road Rash Jailbreack

Un Hell's Angel agresse un malheureux pompiste dans une station service, avec l'aide de son compère, un nain musculeux affublé d'un casque équipé de cornes de cerf ! Il repart ensuite après s'être servi de l'essence gratis, à bord de sa moto allemande customisée ! L'intro de Road Rash Jailbreack annonce dès le départ le ton général du jeu. Vous disposerez de deux types de jouabilité (arcade ou simulation) et partirez sillonner les routes ricaines avec votre chaîne cloutée et vos santiags. Ces derniers s'avéreront d'ailleurs fatals pour les fondements des motards hostiles que vous croiserez dans votre périple. Mis à part une balade mouvementée dans un ersatz de la forêt de Chantilly, le titre frise la médiocrité absolue avec son concept moyenâgeux. Vous ne devrez que rouler sur votre bécane et violenter vos collègues de quelques bonnes mandales bien placées. Vous l'aurez super remarqué, RRJ manque totalement de savoir-vivre et surtout, fait preuve d'un intérêt de jeu évanescent du fait de son aspect répétitif. Trop moche et trop bête, le soft est une insulte à notre intelligence de Français cultivés ! Eh oui, parce qu'il paraît que les Américains aiment...

Kendy



3 — Editeur : E.A. Sports — Machine : PlayStation


Supercross 2000

Cool Boarders 4


STACK GAMES
ACHAT - VENTE - ECHANGE
www.STACK-GAMES.com
Pour 1500 Frs d'achats STACK-GAMES vous offre pour 200 Frs de jeux d'occaz !
CRAZY TAXI
ZOMBIE REVENGE
fear effect
PlayStation
RAYMAN 2
DREAMCAST
NBA SHOOTOUT 2000
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER
EIDOS
PLAYSTATION DUALSHOCK
SaGa Frontier 2
Syphon Filter 2
Vente par Correspondance
01 46 33 07 83
www.STACK-GAMES.com
Jeux GameBoy Color, Nintendo 64, Néo-Géo Pocket, PC ... Contactez-nous !!!
STACK-GAMES : le Spécialiste du Jeu Vidéo
SSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83
Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine
PUPLIQUE 01 43 55 46 00
Bd Voltaire 75011 Paris - M° République
SSIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24
Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine
TONY 01 46 740 300
Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony - RER B Ouvert 7j/7
INT GERMAIN 01 30 61 74 60
Rue de Paris 78100 St Germain en Laye - M° RER St Germain en Laye
RY 01 46 58 72 73
Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine - M° Mairie d'Ivry
INT DENIS 01 48 20 1999
ntre Commercial St Denis Basilique
Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis
ICHY 01 47 56 08 64
Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine - M° Mairie de Clichy
MÉE SUR SEINE NOUVEAU 01 64 37 77 95
9 Avenue de la Libération 77350 Le Mé sur Seine
GENT SUR MARNE NOUVEAU 01 48 75 68 51
Rue du Lieutenant Ohresser 94130 Nogent sur Marne
NTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
Rue des Halles 44000 Nantes
NTES 02 40 48 13 14
Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes
RHAIX 02 98 93 74 64
Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix
RTINIQUE 05 96 73 60 08
Rue Lamartine 97200 Fort de France
YONNE 05 59 46 13 37
Rue d'Espagne 64100 Bayonne
AUVAIS 03 44 11 48 10
ntre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
ULON 04 94 28 79 07
75 MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris
75 GARE DU NORD CONSOLES 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
75 GARE DU NORD PC 01 44 63 02 49
17 Rue d'Abbeville 75009 Paris
75 RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris - M° St Paul / Hotel de Ville
78 RAMBOUILLET 01 30 88 69 76
2/6 rue chasles 78120 Rambouillet
92 LA DEFENSE 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux - RER La Défense
77 PROVINS 01 60 67 68 21
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins
94 SAINT-MAUR 01 55 96 23 32
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur
78 VERSAILLES 01 39 53 30 30
C C Les Manèges 78000 Versailles - RER C Versailles RG - Ouvert 7jours/7
92 CLAMART 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart - Ouvert 7j/7
06 CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
06 NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
51 REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims
33 BORDEAUX 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux
35 RENNES 02 99 67 53 10
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes
83 SAINT-MAXIMIN 04 94 59 34 91
5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin
49 CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 36 88
REVENDEURS,
FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !
Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture
ou vous possédez déjà un maga
Vous voulez bénéficier :
- d' un IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE
(depuis plus de 6
- d' une CENTRALE D' ACHATS PERFORMANTE
- d' une NOTORIÉTÉ NATIONALE sans droit d'ent
et faire partie d' une chaine de magasins dynamique ?
NOUS Recherchons des PARTENAIRES
Pour plus d' informations, contactez
RAPHAËL : 01 44 07 04 61
66 PERPIGNAN
22 Rue du Maréchal Foche 66000 Perpignan
57 METZ
80 en Fournirue 57000 Metz
57 METZ
58 Passage Serpenoise 57000 Metz
64 PAU
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau
89 SENS
47 Grande Rue 89100 Sens
69 LYON
4 Rue de Brest 69002 Lyon
83 FREJUS NOUVEAU

Par RaHaN

Les jeux PC

Un mois résolument placé sous le signe de l'aventure et du jeu de rôle, avec deux vedettes d'envergure : Ultima IX et Planescape Torment. Et puis, histoire d'équilibrer un peu, du Unreal Tournament, car y a pas que Quake 3 dans la vie, et en plus il existe sur Mac.

TELEX

La guerre du processeur

Intel et AMD vont voir arriver un nouveau concurrent plutôt très énervé, Transmeta. Cette firme, qui regroupe les plus grosses têtes du milieu, a réalisé et lancé en production le processeur Crusoé. Pour les gamers, pas grand-chose d'intéressant pour le moment, la gamme s'étend jusqu'à 700 MHz. L'avantage du Crusoé, c'est qu'il consomme ouatemille fois moins d'électricité qu'un P3 ou un Athlon, tout en étant moins cher. Donc pour les portables, c'est le pied. Intel l'a mauvaise, grave, mais a annoncé un procédé de fabrication à 0.13 micron (contre 0.18 actuellement au mieux), et compte là-dessus pour contrer. De son côté, AMD fait tourner des Athlon à 1.1 GHz (1100 MHz) sans frigo autour.

C'est Kendy qui va être content

La prochaine version de DirectX intègrera de nouvelles fonctionnalités vocales. C'est-à-dire un module DirectPlay Voice, pour permettre de causer pendant qu'on joue sur le Net. Peut-être que Kendy arrêtera de faire « all teams, hold », « hostage rescued » et ce genre de conneries dans les couloirs.

Les jeux PC du mois

ULTIMA IX
Extraordinaire et buggé (un peu)

EDITEUR : ORIGIN GENRE : AVENTURE/RÔLE RÉEL PRIX APPROXIMATIF : 350 F

La plus vieille saga du jeu vidéo s'arrête ! Ce neuvième volet des aventures de l'Avatar dans le royaume de Britania est, en effet, le dernier. Mais il finit au moins en beauté, voilà qui est sûr. Le principe n'a pas changé d'un iota, ni même l'objet de votre présence : sauver le monde. Il faudra de nouveau récupérer tout un tas de trucs, disséminés aux quatre coins de ce gigantesque univers 3D qu'est Ultima IX. Techniquement, on est loin du premier épisode et de ses 4 couleurs à l'écran. Mais comme à l'habitude avec les jeux Origin, pour profiter à donf de la beauté de ce titre, il faut une véritable bécane de combat, façon PIII 128 Mégas de RAM et un excellente carte 3D, au hasard une GeForce DDR. Enfin, le jeu reste parfaitement jouable sur des configs plus modestes, pourvu qu'on limite la distance d'affichage, la résolution et le mip-mapping dans les options. Pour le reste, Ultima IX est un jeu qui prend aux tripes. L'immersion est parfaite, les environnements beaux et vivants, en tous les cas le plus souvent. Car il faut bien avouer qu'en attendant le patch 1.7 (qui sera dans la version française), il subsiste quelques bugs plutôt gênants : à certains endroits, la faune et la flore bougent, vivent, alors qu'à d'autres cela ne fonctionne pas. De même, les ennemis réagissent parfois au poil, parfois de manière suicidaire. Ces problèmes devraient normalement disparaître avec les up-dates à venir. Pour le reste, les fans ne décrocheront pas pendant près de 160 heures de jeu, mordant au scénario, aux PNJs, explorant donjons et sous-quêtes. Un très très bon titre, malheureusement, un peu trop facile.



Au rang des défauts, on notera le déséquilibre des objets trouvés. On tombe souvent sur des trucs peu intéressants en regard de la difficulté à les obtenir.

La roulotte de la tireuse de cartes. Cette scène définira les vertus de votre personnage, l'engageant vers une classe ou une autre.





Les combats ne sont pas l'axe principal. Ce que vous ferez le plus dans Ultima IX : explorer !

Mieux vaudra une très bonne machine pour profiter à fond de la beauté du jeu.

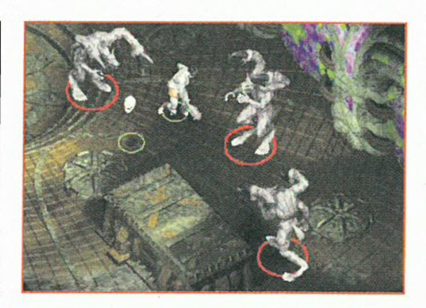
C'est par cette porte dimensionnelle que l'avatar (vous) se rendra dans le monde de Britania !

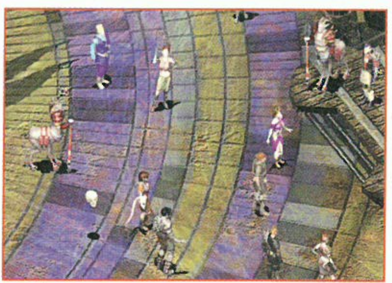


PLANESCAPE TORMENT

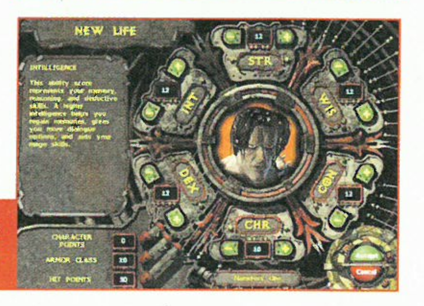
Fallout + Baldur's Gate = grandiose !

EDITEUR : INTERPLAY GENRE : JEU DE RÔLE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

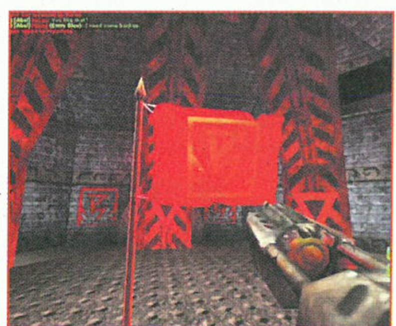




Planescape Torment, développé à partir du moteur de Baldur's Gate, reprend également la licence AD&D. Cette fois, le monde dans lequel se déroule l'aventure n'a pas grand-chose à voir avec les Royaumes Oubliés. Il s'agit de Planescape, autre monde officiel, à l'ambiance pittoresque. Et pour cause, Planescape est un monde « portail », dont la fameuse cité Sigil offre des portails dimensionnels ouvrant sur tous les mondes connus ou inconnus. Du coup, la faune locale est plus qu'hétérogène ! Et l'ambiance beaucoup plus noirâtre. Planescape Torment rappelle ainsi l'atmosphère de Fallout 1 & 2, sous de nombreux aspects. Vous jouez le rôle d'un amnésique, qui devra retrouver un journal contenant sa mémoire. En gros. Car le scénar est génial, et la liberté beaucoup plus présente que dans Baldur's Gate. En réalité, votre personnage est immortel, ou plutôt, on lui refuse la mort, préférant le ramener à la conscience en lui zappant des morceaux de mémoire. Et vu ce qu'il vous reste au début du jeu, vous avez dû crever pas mal de fois... Enfin, bref, n'en disons pas plus, Planescape Torment est un bijou d'ambiance, d'humour, de noirceur, de personnages uniques et de quêtes excellentes. Il n'est pas exempt de défauts, bien entendu (le pathfinder est un peu pourri, les traducs pas toujours faites pour des joueurs évolués et on peut lui reprocher un bottin de dialogues), mais il offre une expérience unique. Graphiquement hallucinant, il colle un bon coup de vieux à Baldur's Gate. Mais demande aussi une machine plus grosse tant les animations des sorts et des personnages sont plus fouillées.



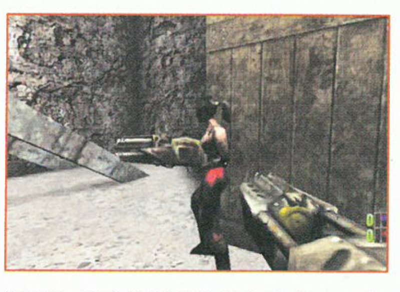
La création de personnage suit le système AD&D.



UNREAL TOURNAMENT

Et c'est aussi sur Mac !

EDITEUR : GT INTERACTIVE GENRE : FPS PRIX APPROXIMATIF : 350 F



Je viens de me rendre compte que j'ai causé de Quake 3 et pas d'Unreal Tournament. Ça craint du boudin, là. D'autant que, comme certains d'entre vous se plaignent de l'absence de jeux Mac, voilà de quoi parler d'un titre qui existe sur les deux plates-formes. Quake 3 aussi, existe sur Mac, d'ailleurs, mais bon, ça va, hein. Bref, dans le principe, Unreal Tournament et Quake 3 c'est kif-kif. Il s'agit de shoots en vue subjective bien gras, dont les modes solos ont laissé tomber la campagne pour se concentrer sur des épreuves contre des bots. Ceux d'Unreal Tournament, à cet égard, sont d'ailleurs plus performants que ceux de Quake. UT propose également tout un tas de modes de jeu en plus par rapport à son concurrent, ainsi qu'un gameplay (notamment à cause des armes) plus fin et plus varié. Loin de moi l'idée de dire qu'il est mieux. C'est d'ailleurs la grande polémique du moment et la conclusion en est simple : il y a deux écoles ! Enfin, quoi qu'il en soit, UT est un excellent titre, super beau, fluide et varié, qui, pour ceux qui ne subissent pas la ridicule limite d'up-load de ces tâchons de Cybercâble, sera une merveille à déguster online. Et la version Mac est très bien, na !



Chaque arme dispose d'une double utilisation, deux tirs différents, quoi.



Don't count on ME

Vous pensiez tous passer à Windows 2000 ? Perdu ! Crosoft prépare Windows ME (Millenium Edition), succession de Windows 98. Car, rappelons-le, contrairement à ce que vous pourriez penser, Windows 2000 succède à Windows NT5, lui. Le problème de ce truc bizarre, c'est que le noyau du 98 (donc du 95) reste pour l'édition ME, au lieu d'être revu entièrement ou presque comme c'était le cas pour 2000. Beuuurk !

Bande de pourris

Alors là, c'est très fort. Les grosses boîtes de soft, type Microsoft, tentent de faire passer une nouvelle loi bien puante. La « Uniform Computer Information Transactions Act » (UCITA) vous fera en effet louer vos softs. A vie. Ils ne seront jamais à vous. Ils pourront ainsi à loisir se connecter chez vous pour désinstaller le programme, si vous avez omis de payer, ou bien encore changer les termes du contrat quand ça leur chantent, et, fin du fin, si vous voulez vendre votre PC, fort bien, mais ce sera sans les programmes alors. Re-beuuurk !

Les Astuces par Kendy

La blague pourrie du mois : c'est un citron qui fait un hold-up dans une banque. Muni de son foulard autour du cou et brandissant un revolver, il entre brutalement en bousculant le gardien et crie: « pas un zeste, ze suis pressé ! » Supeeeeeer...

CRAZY TAXI

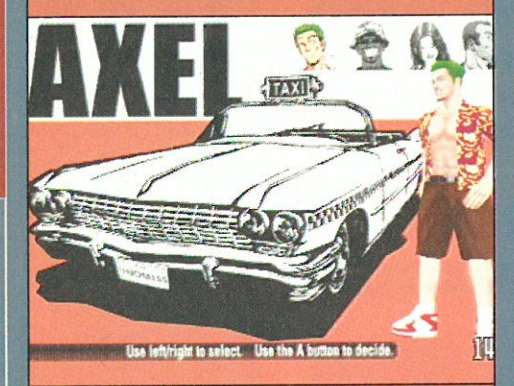




Machine : Dreamcast
Version : Européenne

JOUER AVEC UN POUSSE-POUSSE

Sur l'écran de sélection des personnages faites rapidement : L + R, L + R, L + R, puis choisissez un conducteur. Autrement, il existe d'autres manipulations qui font aussi fonctionner l'astuce telles que L, R, L, R, L, R ou L + R, L + R, A.



Effectuer les bidouilles sur cet écran !



MODE EXPERT

Sur l'écran de sélection des conducteurs, maintenez enfoncés les boutons L + R + Start. L'indication « Expert » apparaîtra au bas de l'écran à gauche, pour vous confirmer que l'astuce fonctionne.

ENLEVER LES INDICATIONS À L'ÉCRAN

Sur l'écran de sélection des conducteurs, maintenez enfoncés les boutons R + Start. L'indication « No Arrows » s'affichera à l'écran.

ENLEVER LES INDICATIONS DE DESTINATIONS

Sur l'écran de sélection des conducteurs, maintenez enfoncés les boutons L + Start.

LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER





Machine : Dreamcast
Version : Européenne

GLYPHE DE FEU

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ↑ ↑ → ↑ Y, X, →. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne.



Vous pourrez, avec cette astuce et les suivantes, décoincer tous les sorts magiques !

GLYPHE DE FORCE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ↓ ←, Y, ↓ ↑.

GLYPHE DE PIERRE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ↓ B, ↑ ← ↓ → →.

GLYPHE DU SON

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : → → ↓, B, ↑ ↑ ↓.

GLYPHE DE L'EAU

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ↓, B, ↑ ↓ →.

GLYPHE DE LUMIERE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ←, B, ← → → ↑ ↑ ←.

SOUL REAVER

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ↓, Y, X, → → ↓ ↓ ←, Y, ↓ →.



TOUTES LES HABILITES

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ↑ ↑ ↓ → → ←, B, → ← ↓.

AUGMENTER SA SANTE D'UN NIVEAU

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : →, A, ←, Y, ↑ ↓.

SE REMETTRE DE LA SANTE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ↓, B, ↑ ← ↑ ←.

SANTE MAXIMALE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : →, B, ↓ ↑ ↓ ↑.

BLESSER RAZIEL

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ←, B, ↑ ↑ ↓.

REMETTRE DE LA MAGIE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ⇨⇨⇦, Y, ⇨⇩.

MAGIE MAXIMALE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : Y, ⇨⇩⇨⇧, Y, ⇦.

TRAVERSER LES BARRIÈRES

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ⇩, B, B, ⇦⇨, Y, ⇧.

ESCALADER LES MURS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : Y, ⇩, X, ⇨, ⇧⇩.

FIRE REAVER

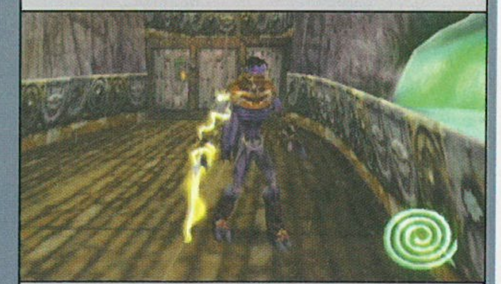
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : ⇩⇧⇨⇧⇩⇦, B, ⇨⇩.

LA REAVER PRODUIT DU FEU

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : Y, ⇨⇩, B, ⇧.

AERIAL REAVER

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : A, ⇨⇧⇧, Y, ⇦⇦⇨⇧.



KAIN REAVER

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L + R en effectuant les manipulations suivantes : A, B, ⇨, Y, ⇦⇦⇨⇧.



CRASH TEAM RACING

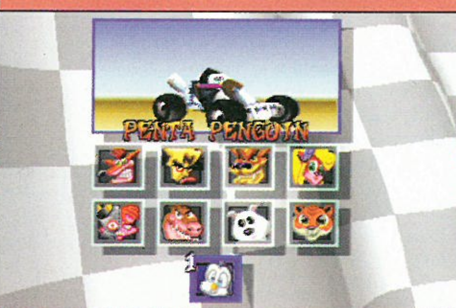



Machine : PlayStation
Version : Européenne

JOUER AVEC PENTA PENGUIN

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ⇩⇨ △⇩⇦△⇧. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne ! Désormais, Penta Penguin sera disponible dans les modes Versus, Arcade, Time Trial et Battle.





JOUER AVEC RIPPER ROO

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ⇨○○⇩ ⇧⇩⇨.



JOUER AVEC N. TROPY

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ⇩⇦⇨⇧⇩⇨⇨.



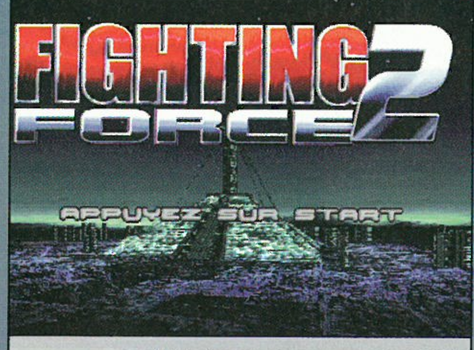
FIGHTING FORCE 2

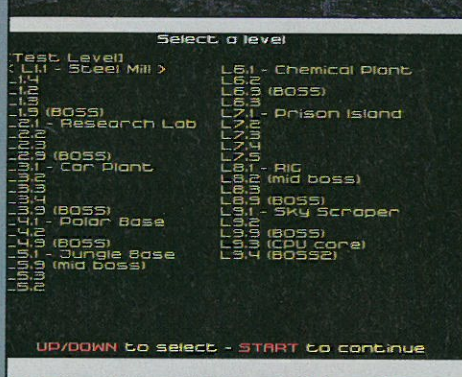



Machine : PlayStation
Version : Européenne

CHEAT MODE

Sur l'écran Press Start, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + △ + ✕ + ⇦. Sélectionnez ensuite Start Game, pour choisir votre niveau. De plus, votre personnage sera invincible et bénéficiera des munitions infinies.





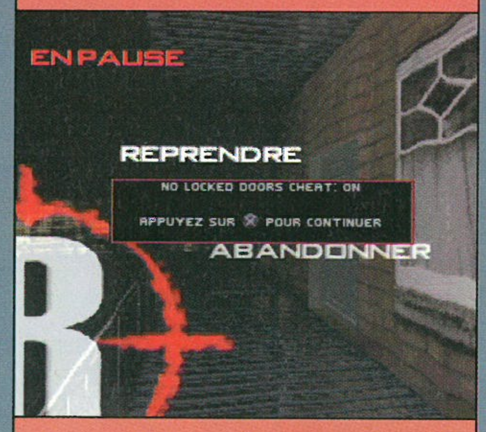
RAINBOW SIX




Machine : PlayStation
Version : Européenne

OUVRIR TOUTES LES PORTES

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton L1 en effectuant les manipulations suivantes : △□□△✕○□△.



Les Astuces par Kendy

ARMY MEN 3D



Machine : PlayStation
Version : Européenne

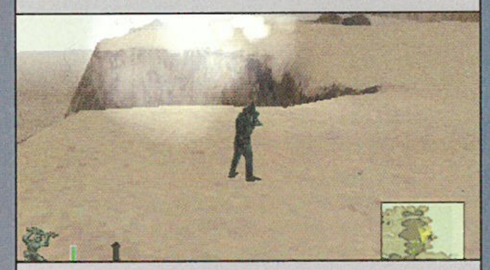
INVINCIBILITE

Pressez la touche Start pour effectuer la pause, puis faites rapidement □ ○ L1. Maintenez L1, puis appuyez sur L2. Sarge sera alors invincible.



TOUTES LES ARMES

Pressez la touche Start pour effectuer la Pause, puis faites rapidement □ ○, R1, L1. Maintenez R1, puis appuyez sur R2.



COURIR PLUS VITE EN MODE MULTI-JOUEURS

Maintenez les touches □ + △ pour filer plus rapidement le train de vos adversaires.

NBA LIVE 2000




Machine : PlayStation
Version : Européenne

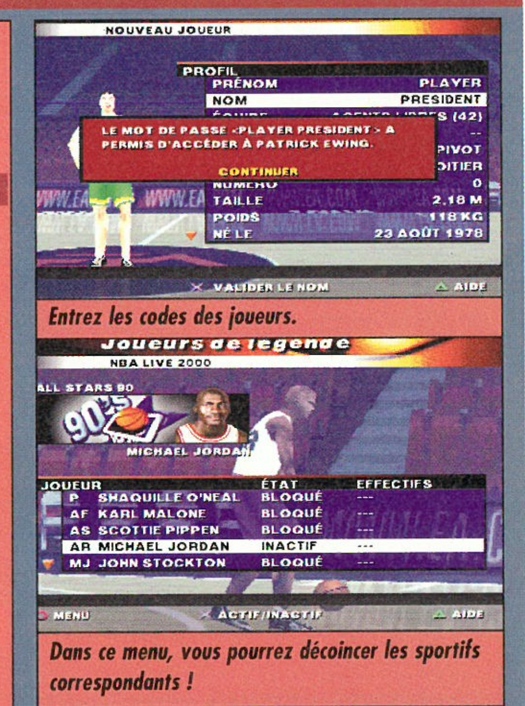
LES JOUEURS DE LEGENDE

Sur l'option Match d'Exhibition, pressez sur le bouton ○ pour afficher le menu. Placez votre curseur sur l'icone du joueur, puis faites ▷ en pressant sur ✕ pour choisir le symbole de création des joueurs. Entrez les codes (prénom et nom) suivants pour jouer avec les sportifs correspondants et faites ✕ pour valider votre choix. Ensuite, appuyez sur Start pour revenir à l'écran Compétition et faites ○ pour afficher le menu. Placez votre curseur sur l'icone de l'étoile, puis pressez sur ✕ pour accéder à l'écran qui vous permet de décoincer les joueurs de légende. Vous n'aurez ensuite qu'à les valider en faisant ✕.

LES CODES DES JOUEURS

Andrew Phillip : Whiz/Kid
Bill Russell : All/Defensive
Bill Sharman : Charity/Stripe
Bill Walton : Shot/Blocker
Billy Cunningham : Leaping/Kangaroo
Bob Cousy : B-Balls/Cooz
Bob Lanier : Big/Foot
Bob Pettit : Crash/Boards
Carlo Braun : Hard/Wood
Charles Barkley : Mound of/Rebound
Cliff Hagen : Hook/Shot
Dave Bing : The/Duke
Dave Cowens : Red/Head
David Robinson : Spurs/Admiral
Dolph Schayes : Set/Shot
Dominique Wilkins : High/Light
Earl Monroe : Magic/Pearl
Earvin Johnson : Magical/Guard
Elgin Baylor : Offensive/Force
Gary Payton : Human/Glove
George Gervin : Chilled/Iceman
George Yardley : Yard/Bird
Grant Hill : Class/Act
Hakeem Olajuwon : The Dream/Machine
Hal Greer : Jump/Shot
Harry Gallatin : Iron/Horse
Isiah Thomas : Bad Boy/Zeke
James Worthy : Big/Game
Jerry Lucas : Lucas/Layup
Jerry West : The Mr./Clutch
John Havlicek : John/Hondo
John Stockton : Jazz/Man
Julius Erving : Doctor's/In
Karl Malone : Mailman/Delivers
Kevin McHale : Sixth/Man
Larry Bird : Celtics/Pride
Larry Costello : Cross/Over
Lenny Wilkins : Player/Coach
Michael Jordan : Come Fly/With Me
Nate Archibald : Big/Tiny
Oscar Robertson : Bucks/Big O
Patrick Ewing : Player/President
Paul Arizin : Pitchin/Philli
Pete Maravich : Passing/Pistol
Reggie Miller : Outside/Threat
Richard Guerin : Play/Maker
RIck Barry : Foul/Shot
Robert Parish : Celtic/Chief
Sam Jones : Bank/Shot
Scottie Pippen : Complete/Game
Shaquille O'Neal : Little/Warrior
Shawn Kemp : Power/Dunker
Tommy Heinsohn : Flat/Shot
Walt Bellamy : No/Comment
Walt Frazier : Cool/Clyde
Wes Unseld : Glass/Cleaner
Willis Reed : Soft/Touch
Wilt Chamberlain : Big/Goliath

Allez dans l'icone qui vous permet de créer un joueur.



Entrez les codes des joueurs.

Dans ce menu, vous pourrez décoincer les sportifs correspondants !

KILLER LOOP




Machine : PlayStation
Version : Européenne

TRIPODE SINUS DELTA

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ▽◁△◁▽◁△▷.

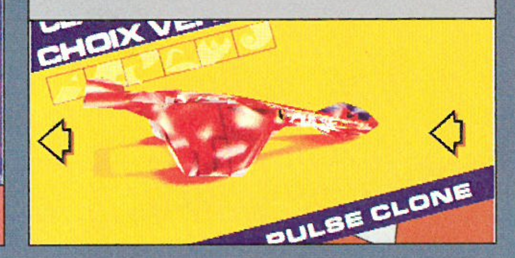


Faites les manipulations sur cet écran !



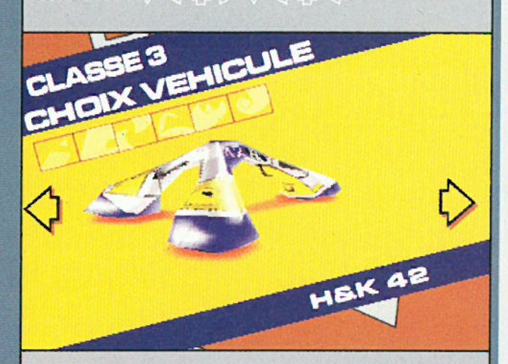
TRIPODE PULSE CLONE

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ▽◁△◁▽▷△▷.



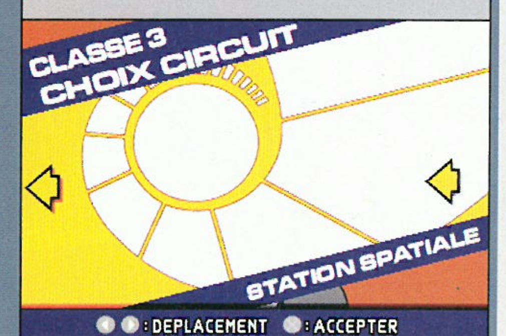
TRIPODE H&K 42 ET SINUS THETA ET ACCES A 3 PISTES

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ⇩⇦⇧⇨⇩⇦⇧⇦.



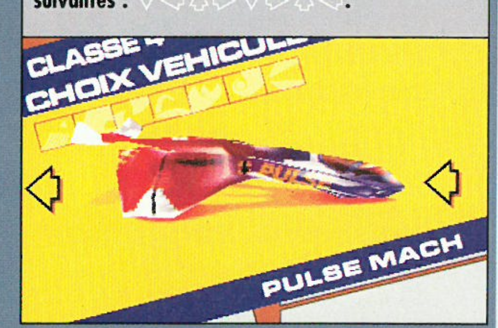
SIX CIRCUITS DECOINCES

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ⇩⇦⇧⇨⇩⇦⇧⇨.



TRIPODE PULSE MACH

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ⇩⇦⇧⇨⇩⇨⇧⇦.



TRIPODE SINUS SIGMA

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ⇩⇦⇧⇨⇩⇨⇧⇨.



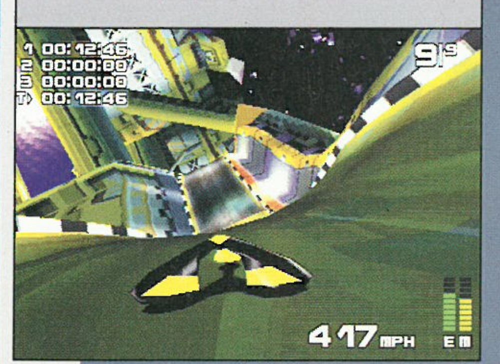
TRIPODES H&K 2001 ET REAC AKNX5

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ⇩⇨⇧⇦⇩⇦⇧⇦.



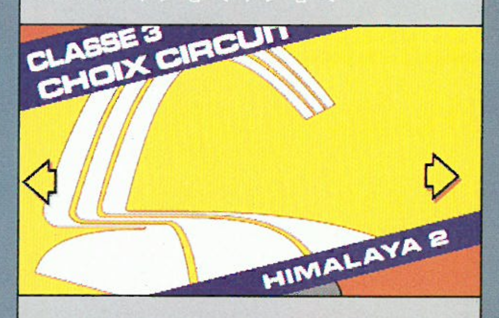
DERNIER CIRCUIT STATION SPATIALE

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ⇩⇨⇧⇦⇩⇦⇧⇨.



TROIS PISTES HIMALAYA 2, EPINGLE ET STATION

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ⇩⇨⇧⇦⇩⇨⇧⇦.



VITESSE ACCELEREE ET TRIPODE REAC MS2K-0

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ⇩⇨⇧⇦⇩⇨⇧⇨.

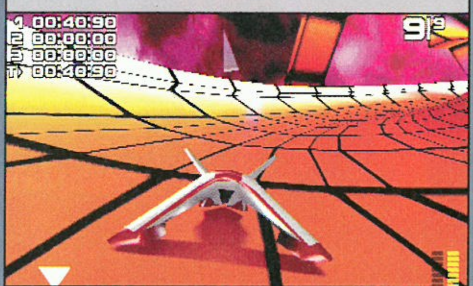


VITESSE ACCELEREE

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ⇧⇦⇩⇦⇧⇦⇩⇨.

NIVEAU SECRET HOLODROME

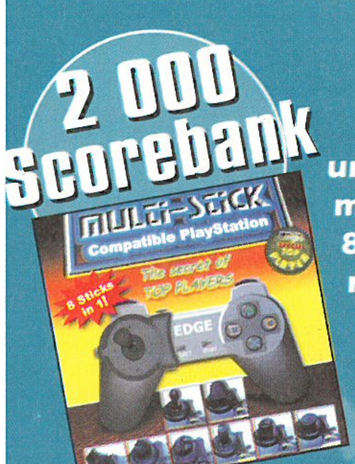
Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes : ⇧⇦⇩⇦⇧⇦⇩⇦.



La Scorebank

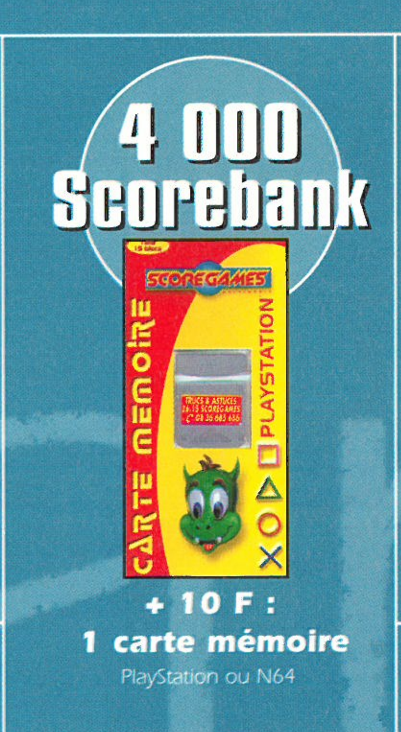
Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez- vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank



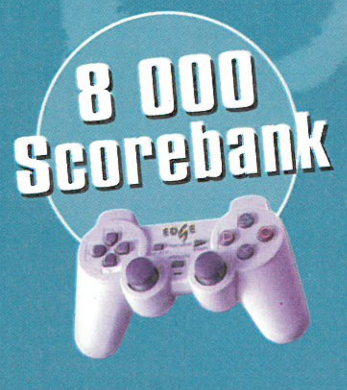
+ 10 F :
1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank



+ 10 F :
1 manette turbo PlayStation

8 000 Scorebank



+ 30 F :
1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank

+ 50 F :
1 manette Dual shock PlayStation
+
1 multiplayer PlayStation



















LA LIGNE DES JEUX VIDÉO

08 36 68 75 00

SOLUCES & ASTUCES

TOY STORY 2	RÉF. 0041
GRAN TURISMO 2	RÉF. 0040
RESIDENT EVIL 3	RÉF. 0048

FINAL FANTASY VIII	0024	TOMB RAIDER 4	0027
CRASH TEAM RACING	0039	FORMULA ONE 99	0047
DEMAIN NE MEURT JAMAIS	0028	RAINBOW 6	0049
MEDAL OF HONOR	0042	STAR WARS LA MENACE FANTOME	0037
METAL GEAR SOLID	0008	V-RALLY 2	0016
LE MONDE DES BLEUS	0044	DRIVER	0015
ARMY MEN 3D	0046	X-FILES	0018
SILENT HILL	0012	KNOCKOUT KINGS 2000	0036
SOUL REAVER	0022	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	0032
SPYRO 2	0023	LEGO RACERS	0031
SYPHON FILTER	0013	XENA PRINCESSE GUERRIÈRE	0026
TONY HAWK'S	0020	ET ENCORE PLEIN D'AUTRES TITRES...	

© Disney Pixar

AVEC LA PARTICIPATION DE

Joypad PlayStation MAGAZINE

CONCOURS

Joue et gagne !



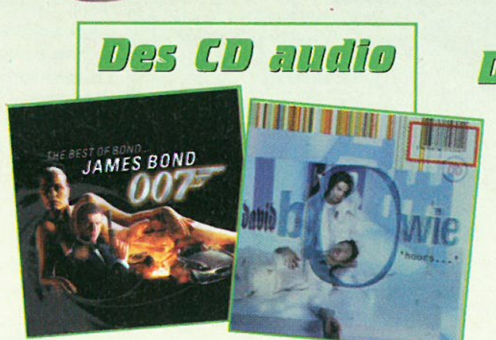
Des jeux Worms Armageddon





Photo non contractuelle

Des CD audio



Des jeux de cartes Tomb Raider







Des jeux Colony Wars RED SUN

Courrier des lecteurs

Ça y est ! A priori sans trop me tromper, lorsque la plupart d'entre vous lira ces lignes, la PlayStation 2 sera enfin disponible sur l'archipel nippon. Des millions de joueurs passionnés vont frémir de plaisir, tandis que la concurrence risque de pâlir. Stop ! Non, non. Attendez ce genre de discours Paco rabanien ne mène à rien, et puis dans le fond tant que nous n'aurons pas la machine entre les mains... Il n'en reste pas moins vrai que je peux déjà parier sur la teneur des lettres et mails (oui, souvenez-vous !) des mois à venir. En attendant, nous allons faire dans l'éclectisme comme ça il n'y aura pas de jaloux. En route.

Tricheur en pleurs

J'ai une PlayStation série 9002 donc sans port parallèle. Il m'est alors impossible d'utiliser un Action Replay normal. Existe-t-il une méthode de substitution pour pouvoir continuer à tricher en paix ?

JEAN-SÉBASTIEN DUPONT, DE COURDIMANCHE

A la tête d'une immense cohorte de tricheurs sans foi, ni loi, l'empereur Kendy régnait en maître. Jusqu'à ce jour, où avec son armée de composants électriques supra fourbes, le suzerain Action de la Replayerie renversa l'empereur et libéra tout un peuple qui allait enfin apprendre à tricher de ses propres codes ! Oui mais voilà, le royaume PlayStation fut rapidement ravagé par une épidémie nommée piraterie. De souche incontrôlable, ce fléau poussa les dirigeants du royaume à sceller à jamais les portes de la citadelle. Les tricheurs payèrent les pots cassés. Paix à leurs âmes. Pourtant grâce au parchemin envoyé par Jean-Sébastien, l'espoir revient puisqu'ils apprirent qu'un nouveau suzerain baptisé Game de la Sharkerie arrivait sous forme de CD (tiens, étrange mutation) et s'apprêtait à les libérer une fois de plus. Pourtant pour recueillir toujours plus de renseignements sur leur sauveur providentiel, tous les tricheurs se rendirent sur http://gameswizard.com/gameshark.shtml ou chez leur revendeur habituel. Et là, l'illumination et la joie furent grandes.

C'est beau la vie

Possesseur d'un PC et fan de Tekken 3, j'aimerai savoir si ce dernier sera adapté sur ordinateur ? Pourriez-vous aussi m'envoyer des CD-Rom de démo. Merci d'avance.

SABRINA CHAUVEAUX, DE CHOLET

Moi je dis, c'est vraiment trop bien d'être supra insouciante, de vivre le jour présent et de poser des questions dont les réponses sont : « non » et « bah euh non pas trop ». Alala, pauvre Sabrina pour une fois qu'une fille nous écrivait (euh vous pouvez prendre ça comme un appel désespéré destiné à la gent féminine) nous ne sommes pas capables de la satisfaire, et nos réponses à ses deux questions sont très négatives. Franchement nous aurions tellement voulu la combler de cadeaux, lui montrer notre chocobo en peluche, faire deux, trois parties d'ISS avec elle... mais non, rien de tout cela. Pfuii, la vie est vraiment trop mal foutue actuellement ! Arf, non tais toi Chris, oui, oui ça ira, on sait comment c'est la vie ! Donc pour tout te dire Sabrina, non Tekken 3 excellent jeu de combat de Namco n'existe pas (et n'existera probablement jamais) sur PC, nous n'avons pas entendu parler de portage pour ce titre. Et, non, nous ne t'enverrons certainement pas de CD de démos pour la simple et bonne raison que nous n'en n'avons pas en notre possession ! La rédac' ne stocke pas, les booklets et les CD, qui sont mis sous films avant d'être distribués. Enfin, en tout cas on t'envoie tout nos bisous... ouais bon je sais c'est probablement pas ça qui va te réconforter, mais au moins ça nous donne bonne conscience, alors t'as intérêt à les accepter.

Finalement ils existent !

Je viens de découvrir la saga des Final Fantasy grâce au huitième volet. Je l'ai d'ailleurs trouvé très intéressant et souhaiterai en apprendre un peu plus sur les précédents épisodes. Peut-on les trouver sur PlayStation et cela vaut-il le coup ?

LE TRES ÉNIGMATIQUE R.L.A, DU LOT

Oups, effectivement la série des Final Fantasy n'a pas débuté directement au huitième épisode comme vous vous en seriez douté (ni au septième d'ailleurs !). Tout ces petits frères sont nés il y a de longues années sur NES, puis ont effectué un long périple sur Super Nintendo. Square à l'époque travaillait exclusivement pour Nintendo et réalisait déjà de véritables chef-d'œuvres. Alors même si techniquement, ces aventures rivalisent difficilement avec les prouesses 3Difiées des versions Play, l'atmosphère, les scénarios, et surtout l'intérêt de jeu restent encore des références absolues. Tout particulièrement pour Final Fantasy VI, considéré par les fans comme l'épisode le plus abouti de la série, Final Fantasy VII et VIII compris ! Alors si tu parles japonais ou américains, tu auras l'opportunité d'avoir une séance de rattrapage puisque Square a réédité FFIV, V, et VI sur PlayStation. Il s'agit de jeux d'import fantastiques et donc indispensables pour les vrais fans qui souhaitent découvrir la génèse de cette épique saga.

Les « Quand sortiront-ils » ?

DANCE DANCE REVOLUTION (PlayStation)

Vous aussi vous aimez bouger votre petit corps sur le rythme trépidant de musique disco-funky ? Vous adorez sautiller, surtout lorsque c'est sur un tapis ? Alors vous ne manquerez pas de vous ruer sur le très épuisant Dance Dance Revolution prévu pour le 21 juin prochain ! Un conseil aussi : comme sa sortie coïncide avec le jour de la fête de la musique, profitez-en pour descendre dans la rue et offrir un petit spectacle aux passants. Avec un peu de chance, personne ne vous volera votre beau téléviseur tout neuf... en revanche pour le tapis top disco, c'est une autre histoire.

THE BOUNCER (PlayStation 2)

La nouvelle superproduction des studios Square semble avoir tapé à l'oeil de pas mal de monde. Réalisation technique à couper le souffle, remarquable dynamisme des situations, et effets visuels à gogo font de The Bouncer l'un des titres les plus attendus sur PlaStation 2. Espérons qu'il soit aussi intéressant, qu'esthétiquement classieux. Au Japon, le titre sortira dans le courant du mois d'avril (normalement).

J'aime pas le bruit

Je suis désespéré car possédant une Dreamcast japonaise, j'ai constaté qu'elle émettait périodiquement un bruit étrange « tac...tac », lorsque je joue à Soul Calibur ! Comment résoudre ce problème ? Sinon, est-ce vrai que sur les premières Dreamcast, Windows CE est défaillant ce qui empêcherait de faire tourner Sega Rally 2 ?

GRÉGORY DESVERNAY, DE GRIGNY

Attendez deux secondes, je vais me transformer. Hop, voilà. Bon ça y est, moi aussi je vais participer au grand concours de la blague supra pourrie du mois. « A mon avis, si ta Dreamcast fait tac, tac lorsque tu joues à Soul Calibur, c'est parce que les combattants cognent leurs armes sous le capot de ta console ». Wahaha... hum, quoi hey, là j'ai au moins la médaille d'argent ! Sans blague pour faire plus naze, accrochez-vous. Bon tout ça pour dire, qu'effectivement, la Dreamcast fait parfois des bruits très étranges lors de certains chargements, et même en cours de partie. Cela nous est aussi arrivé sans pour autant rencontrer de problèmes, donc a priori pas de flippette inutile, mais si les symptômes persistent, ne pas hésiter à consulter un spécialiste, hé hé ! Sinon en ce qui concerne un Windows CE défaillant sur les premières machines, sache que nous avons TOUS des Dreamcast achetées le jour de la sortie au Japon, et qu'aucun de nous n'a eu à s'en plaindre. Excepté Kendy, mais il avait faim ce jour-là. Sega Rally 2 comme tous les autres titres, passent donc nickel normalement. Pourquoi « normalement » ? Eh bien tout simplement car comme tout objet de haute technologie (si, si) fabriqué à grande échelle, certains exemplaires des premières Dreamcast produites (généralement cela peut malheureusement avoisiner les 10 %) peuvent rencontrer des défaillances. Mais bon, il faudrait être malchanceux pour tomber dessus, espérons que cela ne soit pas le cas pour toi.

Vous étiez prévenu

Depuis mon achat de la Dreamcast, je suis plutôt déçu de la qualité des titres proposés ! Alors Sega parce que je le vaux bien ou PlayStation 2 parce que ça vaut mieux ? En outre, le casque de réalité virtuelle est-il prévu pour la Play 2 ?

SQUALL, DU ROYAUME DE GALBADIA

Vous étiez nombreux à critiquer notre réticence sur certains titres Dreamcast. Nous n'avons pas eu droit aux cageots de légumes pourris, mais parfois nous n'en sommes pas passés loin. Pourquoi tant de haine ? Probablement à cause d'un étonnant alignement des astres. Quoi qu'il en soit, depuis quelques mois, nous commençons à recevoir un courrier inverse, plus du style : « Bah la Dreamcast, c'est pas mal, mais euh pour l'instant je m'emmerde sec avec ! ». Arf, St Thomas, ça vous dit quelque chose ? Ok, vous me rassurez là. Bon, mais attention pas de panique non plus ! Au Japon, des titres tels que Shenmue ou Code Veronica sont des bombes hallucinantes... reste à savoir dans combien de temps ils arriveront dans nos chauds foyers. D'ici là, la PlayStation 2 sera probablement sortie sur l'archipel, nous verrons bien si Sony va de nouveau révolutionner notre conception du jeu. Si tel était le cas, hum, bah la Dreamcast... Enfin, pour finir, sachez que pour l'instant, aucun casque de réalité virtuelle n'a été annoncé quelle que soit la machine d'ailleurs. Euh qui a osé parler du Virtual Boy là... vite mon vieux tromblon !

Pour nous contacter

LA RÉDACTION :
redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
TRAZOM : trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : ffarrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire

Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

Bricomania

Est-il possible de relier la Dreamcast à une chaîne Hi-Fi ? Sinon Sega envisage-t-il de sortir un câble péritel prévu à cet effet ?

DJIL, DE MAUBEUGE

Pour profiter au maximum des effets sonores, parfois prodigieux, de la Dreamcast rien ne vaut en effet un rapide branchement sur votre chaîne Hi-Fi, et encore mieux sur un ampli qui « tue et fait monter les voisins illico presto ». Bon mais pour y parvenir, il faut voir si votre chaîne dispose de la connexion adéquate. En clair, avez-vous une entrée (on va faire simple) composée de deux pitits trous, l'un tout blanc, l'autre rouge ! Si oui, eh bien nickel, vous laissez le câble jaune (le signal vidéo) dans la prise de votre télé, et vous branchez le reste derrière votre chaîne en indiquant le signal auxiliaire. A vous l'immersion totale.

Du côté du Net

Nous sommes tous des fans car avant d'être lecteurs, d'être rédacteurs, nous sommes avant tout des joueurs. Et plutôt du genre acharné qui plus est. Pourtant certains ne se contentent pas d'assouvir leur passion, rivés au pad. Non. Ainsi l'équipe vraiment motivée et bien sympa de Gamewave, outre l'édition d'un fanzine, a décidé de venir squatté la toile toute internetisée et de proposer pas mal de news, de tests, enfin de quoi lire sur les titres imports. Alors bien évidemment, ce n'est pas toujours supra mis à jour, ça manque un peu de nouveautés toutes fraîches, mais le style est là, on ne s'ennuie pas et quelques articles vraiment intéressants méritent à eux seuls le coup d'œil. Mention spéciale aussi aux petites musiques sauce maison vantant les mérites du zine. Mort de rire. Sinon c'est amusant, quel hasard, j'ai même cru deviner une joli repompe de notre Mode d'Emploi... mais bon, sans rancune les gars. N'empêche, vous passerez quand même par la caisse, histoire de régulariser la situation. Sinon, on vous fout un procès au cul... Je plaisantais, détendez-vous ! Un site lisible et informatif, réservé aux passionnés de l'import. Le sésame obligatoire : http://perso.club-internet.fr/gamwave



Accessoires à gogo !

En ce beau mois de... de quoi déjà ? Ah oui, de février (ou mars, ça dépend de la période à laquelle vous vous procurez Joypad), les oiseaux continuent de chanter, les écrevisses d'être bouffées, les méchouis préparés, les filles d'être b... elles, et les magazines d'être bouclés. Bref, vous n'avez absolument rien appris depuis le début de cette intro, mais très franchement c'est le cadet de mes soucis. Et puis d'abord, c'est RaHaN qui aurait dû la faire avec son article, alors m'énénervez pas les gars, ok ? Et voilàaaaaa ! ! !

Le Virtual Light Gun

Sous ce nom pas très original se cache (très mal), un gun PlayStation. Compatible GunCon, il offre la plupart des options que l'on trouve chez ses concurrents. Un rechargement automatique configurable manuellement, permet de définir combien de balles doivent être tirées avant le rechargement. Un turbo permet également de simplifier la tâche aux plus flemmards d'entre vous. Deux configurations sont dispo : à une main ou à deux. Dans le premier cas, l'index contrôle deux boutons, pour les tirs primaires et secondaires, et le flingue s'occupe de recharger automatiquement. Dans l'autre, deux autres boutons situés de part et d'autre du canon activent tir secondaire et rechargement. Côté finition, plusieurs détails agacent. Tout d'abord, la gâchette, si elle dispose d'un retour correct, s'avère très légère, autant en amplitude qu'en résistance. Les sensations s'en trouvent diminuées. Heureusement, des vibrations sont là pour compenser, mais on est loin des modèles haut de gamme avec une culasse mobile. L'ensemble paraît très « plastique », et s'il est assez solide, les gens nerveux devront clairement s'empêcher de le violenter. Un bon point qu'il est cependant important de signaler : le grip caoutchouc sur la crosse, toujours agréable pour une meilleure prise en main. Enfin, le plus important : la précision. C'est probablement là que le bât blesse. Correctement calibré sur Time Crisis, ce gun a quelques défauts gênants à ce niveau. J'ai effectué plusieurs tests. Le premier fut de tirer sur l'écran des options avec le titre, toujours au même endroit avec le gun bien immobile, et il semble que 1 coup sur cinq parte sur la droite. J'ai donc ensuite joué en arcade, et si aucun problème ne se présente sur la région centrale de l'écran, les difficultés arrivent vite sur les cibles qui se trouvent en bordure. Je n'ose même pas imaginer sur un écran 16/9 à balayage 100hz... Bref, ce produit-ci m'a un peu déçu, d'autant que son prix n'est pas particulièrement attrayant.

Machine : PlayStation
Distributeur : Big Ben
Prix : 249 F.

Action Replay CDX

Cette dernière version en date de l'Action Replay est un petit bijou pour les possesseurs de PC. Cette fois présentée sous la forme d'une Memory Card plutôt que d'une cartouche port parallèle, avec un CD hybride PlayStation/PC pour booter la console et installer des utilitaires sur PC, son utilisation est simple, et performante. L'ensemble est vendu également avec un câble série pour relier la console (par le port link), et le PC. Ci-contre, une photo de l'utilitaire qui permet de gérer les codes stockés dans la Memory Card. Seul inconvénient réel, mais de taille : un prix très élevé. Mais pour ceux qui ont un accès Internet, sur PC, c'est un achat intéressant. L'URL http://www.code-junkies.com est régulièrement mise à jour, avec de nouveaux codes, des explications, et des tips pour trouver ses propres codes facilement.

L'écran principal de l'Action Replay. L'option Explorer permet de lire certains fichiers PSX comme des séquences video par exemple.

Comme d'habitude, des tonnes de codes préenregistrés peuvent être séléctionnées.

Le soft en phase de détection de la console. Moyennant un petit apprentissage, on peut trouver ses propres codes.

Le site Codejunkies fournit des up-dates réguliers, y compris du soft CDX. Utiles pour rechercher ses codes sur PC.

Machine : PlayStation
Distributeur : Big Ben
Prix : 349 F.

Volant MC 2 [DC]



Le monde de l'accessoire se met tout doucement à produire pour la Dreamcast. Voici donc un nouveau volant pour la console de Sega : le MC2. C'est un modèle très intéressant à plus d'un titre. Tout d'abord, ce combiné volant + pédalier offre une qualité de finition réussie. On dira ce qu'on voudra sur son design et le choix de ses couleurs, mais sa forme et sa taille sont très bons. Il émule évidemment tous les boutons de la manette Dreamcast, ainsi que sa croix directionnelle pour naviguer dans les menus. Nous l'avons testé sur Sega Rally, et F1 WGP. Sur Sega Rally, dont la jouabilité très arcade et « tout en glissade » très spéciale requiert un pilotage adapté, il est difficile d'optimiser avec un volant. En revanche, sur un jeu de F1, il prend tout de suite un intérêt majeur. Le volant offre un grip caoutchouc de bonne qualité, ainsi qu'un retour féroce et rapide nécessaire aux virages en épingle. Les papillons (peut-être un peu cheaps pour le coup, évitez de les brutaliser) permettent de passer les vitesses, et le pédalier 100 % analogique autorise également un pilotage plus pointu. Néanmoins, il vous sera nécessaire de bien caler ce dernier, car il a tendance à se dérober assez vite, même si l'on conserve un appui pied gauche sur la partie réservée à cet effet. L'idéal est donc de le caler contre un mur ou un objet lourd. Le volant lui-même, comme c'est désormais le cas pour tous, peut être posé au choix sur une table ou sur les genoux. Dans ce dernier cas, deux supports rétractables permettent de le caler sur les bords extérieurs des cuisses. Sur une table, ses ventouses sont assez efficaces, mais comme toujours, pas autant que de bons vieux vérins. On lui reprochera aussi l'absence de réglages, notamment d'inclinaison du volant ce qui est d'autant plus gênant que le grip accroche immanquablement les vêtements du pilote s'ils sont amples et qu'il aime avoir le volant proche du bassin. Ce n'est pas trop grave, car on peut le reculer un peu vers le bas des cuisses, mais c'est un détail qui lui fait défaut. Autre inconvénient : l'absence de l'option de reprogrammation des boutons. Par contre, le port VMU sur le dessus est le bien venu. Je finirai sur un avantage excellent : la possibilité de calibrer « hardware ». A ma connaissance c'est le premier modèle de volant à proposer cela sur console. Au lieu de passer par le jeu (tous n'offrent d'ailleurs pas des options de calibrages pointues), il est possible à l'aide d'un bouton, de régler la zone neutre et les maxima du volant. C'est d'autant plus pratique qu'on peut le faire à n'importe quel moment, et facilement. Une option très agréable, qui s'illustre par l'utilisation d'un affichage LED bien pratique. En outre, cet affichage montre l'accélération pendant le jeu. Sympa. Un très bon accessoire donc, qui surclasse à mon avis le modèle d'Interact présenté dans la rubrique du numéro 92, mais à un prix également très élevé, surtout par rapport à son équivalent PlayStation... Bénéfice du manque de concurrence ?

Machine : Dreamcast
Distributeur : Big Ben
Prix : 590 F.

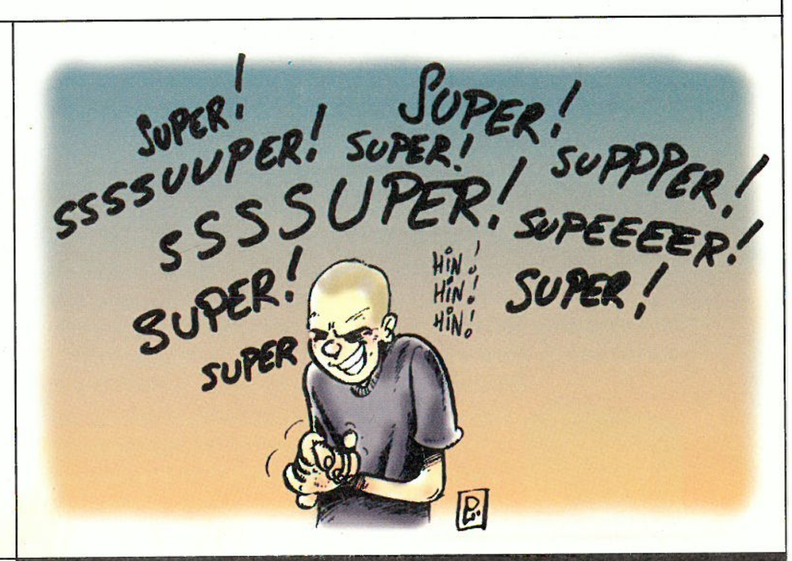
Volant MC2 [PS]

Le MC2 est également disponible sur PlayStation. Sur cette machine la concurrence est toutefois plus rude. Mis à part au niveau des couleurs, ce modèle est équivalent en tous points à celui de la Dreamcast. Il bénéficie également du système de calibrage hardware, bien pratique. Il est également possible de reprogrammer l'ensemble des boutons du volant, de manière à obtenir une configuration personnalisée. Une option qu'on aurait souhaitée disponible sur le modèle Dreamcast. Pour le reste, le volant est compatible digital, analog et NeGcon. Ce dernier mode, que nous avons testé sur Rage Racer, n'est pas très convaincant, par rapport à d'autres. En revanche, en analogique, sur Colin McRae, le volant se révèle très précis, et vraiment agréable. Le jeu répond à merveille. Globalement, un bon volant, donc, offrant des options utiles et dont les défauts (pédalier qui se sauve, compatibilité NeGcon pas extraordinaire), sont finalement peu handicapants, sauf l'absence de port Memory Card, regrettable. Cela dit, le modèle Ferrari de Guillemot (présenté dans le numéro 90 de Joypad) conserve la première place pour le rapport qualité/prix.

Machine : PlayStation
Distributeur : Big Ben
Prix : 499 F.

Joypad mode d'emploi

La suite du voyage au Japon et les mésaventures des fous du volant qui s'occupent du booklet GT2.



MARDI 18 JANVIER

>>>>> 14 : 32

Jean arrive à la rédac'. Il lance, dégoûté, à Greg et Chris : « Pfff, j'ai un grain de beauté, euh, « vénus bleu », et je vais devoir aller me faire opérer, ça craint.»

>>>>> 15 : 26

Kendy, mis au courant des ennuis de Jean, passera la journée à lancer des blagues avec pour thème l'amputation des jambes, tout ça quoi ! Oh le lourd...

JEUDI 20 JANVIER

>>>>> 16 : 24

Kendy discute du grain de beauté de Jean avec Greg et Elwood, et se rend compte qu'il a deux grosses boules dans l'avant-bras gauche depuis quelques années, et qu'il ne s'en est jamais inquiété. Devant l'étonnement des autres, il répondra : « Ouais, c'est p'tet grave, mais bon, prendre rendez-vous avec un medecin, tout ça, c'est des démarches... »

MARDI 25 JANVIER

>>>>> 14 : 32

Greg demande à Casque Noir (Joystick) si c'est bien lui et Julo qui vont faire le booklet Gran Turismo 2. Réponse de l'intéressé : « Ouaip, Julo il va faire la partie arcade, et moi la partie simu'. J'suis trop puissant, je vais finir tout ça vite fait. »

>>>>> 19 : 46

RaHan appelle Greg : il a reçu les photos de Kendy trafiquées par Stanley de Kronos (Fear Effect), dont la femme a une soeur qui lui ressemble paraît-il comme deux gouttes d'eau bridées. On a donc droit à quelques photos de Kendy maquillé en femme, trop pur ! Malheureusement, on ne les passera jamais dans le magazine, snif !

JEUDI 27 JANVIER

>>>>> 11 : 21

Les figurines commandées sur le Net par Kendy, Jean et Greg arrivent à la redac'. Interceptées par nos amis douaniers, elles coûtent 390 francs de plus que prévu. La pilule est amère. Pour dérider tout le monde, Kendy monte un diorama avec sa figurine d'Anthony Perkins (Psychose) déguisé en vieille dame.

>>>>> 12 : 15

Le voyage au Japon se précise, car Greg a enfin reçu une liste des maisons à louer. Malheureusement, Traz n'est pas très confiant : « Ouais euh, si vous partez tous au Japon pendant le bouclage, ça craint. On finira jamais, ça va être le bordel, etc. Si y'en a un ou deux qui partent en plus de Greg, c'est le grand maximum. » Chris, dans le fond de la salle : « Ok, j'ai compris, j'irai pas, c'est la vie... »

>>>>> 15 : 36

Casque à Traz : « Dis-donc, les permis de GT ils sont vachement plus durs que dans le 1. Heureusement que j'assure. »

>>>>> 17 : 52

Traz trouve les figurines trop puissantes et décide d'en commander aussi. Il se fera railler le reste de la soirée par Kendy parce qu'il a commandé une figurine à l'effigie du très ringard et amateur de chauve-souris Ozzy Osbourne.

LUNDI 31 JANVIER

>>>>> 16 : 36

Jean est en train de masser le crâne de Kendy, dont les cheveux commencent à repousser de façon assez drue. Jean : « Incroyable, j'ai l'impression de frotter un chaton ! »

>>>>> 17 : 17

Le téléphone sonne, Kendy décroche. Il s'agit d'un lecteur qui est bloqué dans le jeu Landstalker (Megadrive, 1993 !). Kendy ne sait quoi répondre...

>>>>> 18 : 32

Gregory de Sony, nous envoie une énorme roue gonflable, goodie de Rollcage. A vue de nez, l'engin fait 1 mètre de hauteur, et possède un capital fun assez important. Après se l'être balancé dans la tête en cassant tout dans les bureaux pendant 30 minutes, les testeurs crèveront l'engin en le propulsant avec force dans le faux plafond. Rahan est dèg : « Ma roue ! Vous êtes lourds, c'était ma roue ! »

>>>>> 19 : 15

Kendy se plaint une fois de plus de son corps grassouillet. Jean lui demande donc s'il fait ses 60 abdos par jour, ce à quoi Kendy répond par la négative. Jean lui ordonne alors de se mettre au sol, et d'en faire au moins 40. Au bout de 13, Kendy n'en peux plus. « Peuh, peuh, ah attends arrête, peuh peuh, ah je vais mourir, peuh peuh, ça brûle chanmaille (©Switch ;-)) ! »

MERCREDI 02 FÉVRIER

>>>>> 14 : 30

Kendy nous explique qu'il est finalement allé chez une dermato, poussé par Jean et Chris. En fait de tumeur cancérigène, il s'agit d'un lipome, et il s'est fait dire qu'il pouvait vivre avec sans danger. « Pff, voilà 400 balles de consultation pour qued' ! »

>>>>> 16 : 14

Jean, pris d'un accès de folie, commence à faire des passes de basket avec le ballon EA Sports. Cela finit une fois de plus avec Traz et Gollum dans le couloir à shooter les mecs de Joystick qui passent d'une salle à l'autre en courant.

>>>>> 18 : 10

Gollum à Greg : « Ouah, dans Veronica (le jeu, hein !) y'a un moment qu'est trop puissant. C'était vraiment la première fois que j'avais les larmes aux yeux en jouant à un jeu ! ». Greg : « Les larmes aux yeux ? Oulah, tu fais tiep, là ! » Chris, qui prend la défense de Gollum : « L'écoute pas Gollum, moi je te comprends ! »

JEUDI 3 FÉVRIER

>>>>> 12 : 10

Traz est au téléphone avec TSR, ils parlent de commander des DVD sur le Net. Traz : « Ah ouais, il a que la piste anglaise ou la piste française ? » Greg à Traz : « C'est Tarzan ? » Cécile (SR) : « Non, c'est TSR. »

>>>>> 15 : 08

Karine, Greg et Jean parlent de sport d'hiver. Jean est tout fou de partir quelques jours faire du surf avec des copains jeudi prochain.

>>>>> 19 : 35

Casque, les yeux tout rouges, à Traz : « Ouais, je crois que ça va pas le faire Gran Turismo 2 pour mercredi. Julo peut pas se mettre avec moi sur le mode garage ? J'en peux plus ! »

>>>>> 20 : 35

Tous les gens de Joystick et Joypad sont au restaurant avec les patrons pour fêter la nouvelle année. A table, Traz annonce la mauvaise nouvelle à Chris, Elwood et Gollum : « Ouais bon, alors on est bien d'accord, personne part au Japon avec Greg ? Sinon on finira jamais le canard à temps ! »

>>>>> 20 : 42

Traz finit son entrée et se tourne vers Greg d'un air fourbe : « Ok, si je viens avec toi du 1er au 5 mars pour les PS2, ça craint pas au niveau de l'hôtel ? » Suivi d'un « Hmmm, j'vous ai bien carottés, en fait je vous fait rester là et je me barre au Japon ! »

MARDI 8 FÉVRIER

>>>>> 10 : 00

Traz qui a reçu ses figurines, à Greg : « Regarde Ozzy Osbourne il est trop puissant ! Y'a des pigeons morts décapités, livrés avec ! »

>>>>> 17 : 30

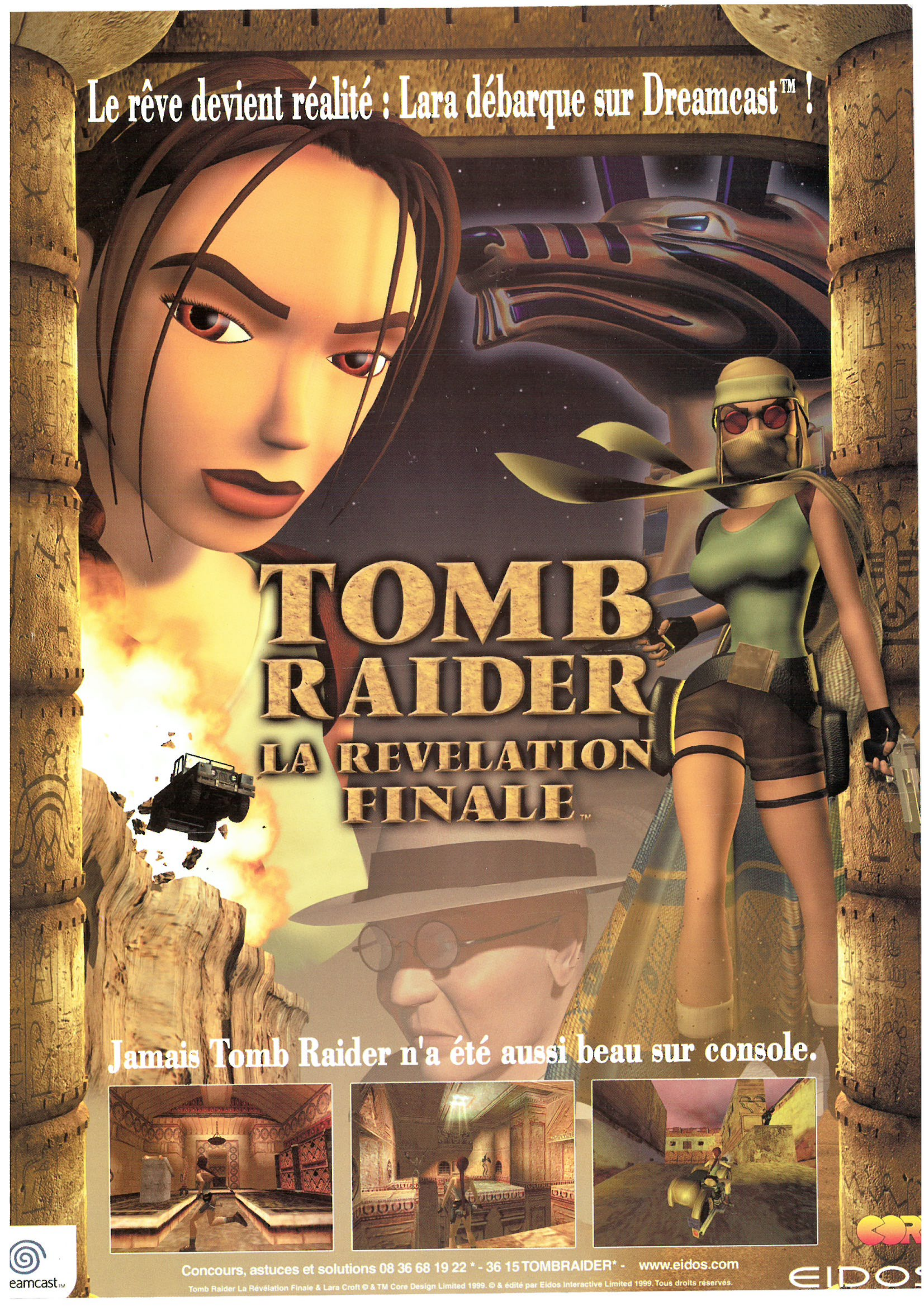
Kendy décide de pourrir complètement le PC de Chris. Pour ce faire, il colle plein de sons différents, puis il colle les sons à des actions du PC. Résultat, chaque fois que l'on effectue une manip' anodine comme ouvrir un dossier, un bruit super lourd de pales d'hélicoptères se fait entendre.

>>>>> 20 : 51

Kendy décide d'aller plus loin dans la démarche artistique de personnalisation, et s'enregistre en train de dire « Supeeeeer » de différentes manières. Désormais, à chaque utilisation du PC de Chris la voix crispante de Kendy résonne.

>>>>> 22 : 27

Troisième nuit blanche de suite pour Casque Noir : « Bon, on est à 396 bagnoles, on va s'arrêter là Julo, le reste c'est les bagnoles d'occase ! »


Le rêve devient réalité : Lara débarque sur Dreamcast™ !
TOMB RAIDER
LA REVELATION FINALE™
Jamais Tomb Raider n'a été aussi beau sur console.
Concours, astuces et solutions 08 36 68 19 22 * - 36 15 TOMBRAIDER* - www.eidos.com
Tomb Raider La Révélation Finale & Lara Croft © & TM Core Design Limited 1999. © & édité par Eidos Interactive Limited 1999. Tous droits réservés.
eamcast™
EIDOS